SURNATURE

Un supplément pour l'univers de Millevaux

Version brouillon (11/06/2018)

TABLE DES MATIÈRES

INTRO

Créer un surnaturel insideux dans la campagne Mx (ex : Jean Ray)

"Faire une grille de lecture /sommaire
Chapitre / contenu / ce qui est indispensable / ce que le chapitre permet d'approfondir / la couleur que ça donne au jeu (gritty, épique...). Approche microcosme."

Mx est un territoire obsessionnel

"Proposer des thèmes de campagne :
La corruption est-elle l'avenir de l'homme ?"
selon le mode de jeu (niveau de mystère), on n'explique pas tout.
Comment faire jouer le réalisme magique de Millevaux
"Absolument tout le monde est touché par l'emprise ou l'égrégore

impossible de donner une vision unique de l'emprise ou de l'égrégore ; les témoignages, les sources sont contradictoires."

je me suis inspiré de certains folklores mais le sens de ces légendes est parfois complètement inversé : il s'agit que les choses soient ludiques est de rendre un certain pouvoir d'action aux PJ et même aux PNJ

la collision entre le quotidien, le folklore et l'horreur

RÉFÉRENCES

Italo Calvino, le château des destins croisés.

Sang Noir, de Bertrand Hell.

Chamanisme et possession, de Bertrand Hell

Je ne sais pas si tu as eu l'occasion de voir le film Open Grave, un homme se réveil amnésique dans un charnier et rejoint une maison abandonnée dans la forêt avec des survivants saint d'esprit mais amnésique. C'est un petit film de série B qui m'a fortement fait penser à l'univers de Millevaux, en tout cas à une image que je m'en fais.

OUBLI

syndrome de l'oubli = forme d'emprise : ce n'est pas tant que ça une tare héréditaire à effet bien défini. C'est une corrosion, une transformation des souvenirs. C'est contagieux. Ça peut se guérir et ça peut s'aggraver

L'oubli transforme les gens en enquêteurs compulsifs = les souvenirs et les secrets sont une monnaie

Psychosomatisme = le psychisme stocke dans le corps ce qu'il ne veut pas oublier = interaction emprise / oubli

utiliser des villages comme disque dur : revenir dans une communauté ; les souvenirs sont déformés, aller dans une communauté, les gens croient te reconnaître, veulent que tu maries la denise parce que tu aurais sauvé la vie de son père

Toutes les jeunes personnes que je croise sur ma route sont mes enfants. Cela me rassure, cela me bouleverse, et avec de la chance c'est peut-être vrai.

Des passeurs de mémoire = gnomes aux capacités mnémoniques importantes, chargés de véhiculer des informations cruciales, d'une cité à une autre. Souvent, l'information occupe un tel volume de mémoire que le gnome doit sacrifier ses propres souvenirs pour les accueillir, ou les fusionner à ses souvenirs

l'oubli explique qu'on a oublié l'histoire et l'égrégore explique qu'on s'habille comme au moyen-âge

des aubergistes qui vous volent vos souvenirs dans votre sommeil : avec une épuisette passée au dessus de votre bouche pour capturer les rêves qui s'en échappent

la curiosité des gens les uns envers les autres les poussent à se poser des questions, faire connaissance, et tisser des liens l'homme qui a vu l'homme qui a vu l'ours

La sarcomantienne vous greffe la peau tatouée d'étrangers ; alors leurs souvenirs et leurs émotions coulent encore chaudes dans vos veines.

On a cru que le Syndrome de l'Oubli était une tare génétique héréditaire. Mais c'est plus que ça. Il est contagieux. Il se répand. Trou noir

Moustiques qui injectent de faux souvenirs, arbres en calcul constant, racines en réseau, données organiques. La forêt à mémoire cellulaire.

L'oubli participe de l'emprise. Ce n'est pas juste une tare héréditaire. C'est une mutation contagieuse, chronique, curable. Trou noir.

J'ai le pouvoir de lire dans les rêves et dans les pensées, mais à chaque fois ça me coûte un souvenir. Triste prêté pour un affreux rendu !

J'dirais pas qu'c'est mal de coucher avec sa mère. Mais ce que ça retourne au niveau de la mémoire et de l'égrégore... Tu veux pas savoir.

On peut oublier des visages, des histoires, des promesses. On peut vivre sans ça. Mais le pire est ailleurs. Le pire, c'est l'oubli de soi.

Remèdes qui détruisent le corps et l'esprit. Ces souvenirs qui enflent en migraines permanentes. D'autres qui meurent. Cancer de la mémoire.

Quand on oublie tout, on enquête sur son passé tout le temps. On enquête sur tout le monde, on recherche des liens perdus. Époque de ragots.

J'ai cet eczéma au coude. Pourquoi ? C'était un un mauvais souvenir ? Un sorcier a dû le voler pour nourrir sa magie : du bon mana pour lui.

Ces jeunes personnes que je croise sur ma route sont mes enfants. Cela me rassure, me bouleverse, et avec de la chance c'est peut-être vrai.

Tu dis je m'en rappelle ça a eu lieu comme ça, tu changes ton souvenir à chaque version. Le passé est un arbre qu'on défigure tout le temps.

Enchevêtrements de mémoires gigognes, labyrinthes du passé, se perdre en conjectures, l'homme qui a vu l'homme qui a vu l'ours.

madeleines de proust nourriture redonnent la mémoire

Tu as tout fait pour la retrouver, stratagèmes et sortilèges. Maintenant tu es seule avec elle. Et déjà tu regrettes. Seule avec ta mémoire.

Au marché de la mémoire. Madeleines de Proust, gâteaux d'anniversaire, vin chagrin, banquets régurgités, hostie du pardon, premières dents.

Tanins amers, arômes de mort naissante, visions troubles à la surface, infusion du doute, cérémonie d'anecdotes. Le thé noir du souvenir.

Arborescences de photos, murailles de post-it, canopée de fils rouges, tempêtes sous des crânes. La forêt des suspicions.
les objets capturent la mémoire

les guerriers mémoriels (qui luttent contre la forêt pour récupérer les souvenirs perdus des autres)

lire le passé dans les lignes de la main

mémoire de l'eau

un diamant fait avec les cendres d'un mort

C'est si lourd d'avancer avec sur son dos toutes les mues du passé

Perdu dans les sentiers de mes destins morts-nés, la forêt des si-seulement, hanté par ces visages chéris manqués de peu. Voies sans issue.

Ce moment où tu écartes enfin les branches du mensonge pour voir la vraie réalité, tu l'as tellement cherché. Il va te faire tellement mal.

Je vole mémoires, identités, passés. J'enlève de votre visage ce masque pour voir dans le miroir la tête que ça me fait et oublier mon vide.

Nous sommes missionnés dans les pires endroits pour retrouver ce qui n'aurait jamais dû disparaître. Nous sommes les guerriers mémoriels.

Méfiez-vous des nobles, du sang bleu qui coule dans leurs veines. Plus longue est leur lignée, plus l'égrégore se concentre dans leur cœur.

Aucune boussole ou carte n'aurait pu m'être utile. Je me perds dans cette forêt car ma mémoire me joue des tours. Part de moi qui me trahit.

Il y a eu ce trafic avec les cendres des morts. Ils les sniffaient ou en faisaient du diamant. Leur propre mémoire, âme, réduite en cendres.

A toute force, chaque jour, commettre des exploits, des bienfaits, des atrocités pour qu'on se souvienne de nous, pour nous souvenir de nous

Le blast : le moment où tout implose dans ta tête, dans ton corps, un grand moment de douleur et de vertige et de cauchemar où la réalité du monde enfoui t'apparaît d'un coup, toute nue

l'homme qui vole les contes pour les mettre dans les livres, ou les achète contre une bouteille, une pépite d'or qui ruinent la vie du conteur

Se baigner dans l'océan. L'océan n'est qu'oubli, qui console de tout.

C'est si lourd de ne pas comprendre son fardeau. Si lourd d'avancer avec sur son dos toutes les mues du passé. Si lourd d'être, d'avoir été.

Le blast ! Tout implose dans ta tête, ton corps, grand moment douleur vertige cauchemar où la réalité du monde enfoui t'apparaît toute nue !

Celui qui vole les contes pour les mettre dans les livres ou les achète contre une bouteille, une pépite d'or qui ruinent la vie du conteur.

Se baigner. L'océan n'est qu'oubli, qui console de tout. La grande marée des rêves, des espoirs perdus, être enfin lavé de son lourd passé.

un jour se tenir devant sa vérité et l'affronter

Il y a ces cuves qui contiennent des répliques de toi dans différents passés, et dont les occupants seront libérés un jour pour venir te donner des questions et des réponses

Oubli, vide (absence de mémoire) et vertige (sentiment qu'on a face au Vide)

Une alchimie des odeurs qui rendent des souvenirs

l'appel du vide = l'inverse du vertige > certains sont fascinés par le fait d'oublier, et veulent oublier le plus de choses possibles, comme pour repartir de zéro

Lavandière de souvenirs. Lave les mauvais souvenirs des vêtements

Les tatouages des bagnards mêlent souvenirs de leurs passions et souvenirs de leurs crimes

science étrange : des tiques géantes qui servent à stocker des données dans le sang de leur poche abdominale (des plans de bâtiments, des cartes, des codes, des technologies, des techniques d'arts martiaux, mais aussi des souvenirs). Pour assimiler la donnée, on doit laisser le tique nous injecter le sang, il prend notre sang en échange, avec un souvenir.

Les hommes perdent la mémoire, alors ils retournent en enfance, puis ils retournent à l'état sauvage. De l'oubli à l'emprise.

Çà ressemble à la quête d'une vie de rassembler sa mémoire. Mais le jour où l'on se tiendra devant sa vérité, sera-t-on prêt à l'affronter ?

Y'avait les ruines de cet hôtel... Chaque chambre vous conduisait à un souvenir de votre passé. Est-ce que ça a réellement existé ? Et si…

Un larsen qui transperce la mémoire atavique d'un passé perdu. Guitares brandies, roulement de batterie. Le Dernier Groupe de Rock du Monde !

Ces cuves contiennent des clones de toi dans différents passés. Ils en sortiront un jour pour venir te donner des questions et des réponses.

Arjuna Khan : Le meilleur moyen de ne pas plus perdre un souvenir, c'est de le recréer à l'identique. Mais est-ce encore le même souvenir ?

Un forestier qui ne sait plus où il a caché ses provisions de l'été

transporter le cadavre de son grand-père sur son dos pour conserver sa mémoire

Et l'idée de l'amnesia, une drogue de l'oubli, est vraiment grandiose, le fait de la combiner au christianisme (oubli = pardon) est encore meilleure, qui l'a eu ? Je serais très tenté de la reprendre dans mon livre sur le surnaturel à Millevaux.

Un prêteur sur gage de souvenirs (il prend des souvenirs contre de l'or, ou de l'or contre des souvenirs)

"Deux moyens de paiement pratiqués à Millevaux :

La petite obole : on paye en racontant un souvenir. La grande obole : le souvenir est définitivement perdu, il devient la propriété de l'acheteur, le vendeur est atteint d'une profonde sensation de manque.

La petite contre-obole : on paye en racontant un de ses regrets ou un de ses remords. La grande contre-obole : l'acheteur obtient la propriété du regret ou du remords, ainsi il achète une partie de la vie ou de la vie potentielle du vendeur, qui devient la sienne (par ex : je raconte que je regrette de ne pas avoir épousé une telle : maintenant c'est l'acheteur qui l'épouse / je revends mon remords d'avoir tué mon père :l'acheteur se sert de cette information contre moi comme preuve formelle, ou le père revient mais sait que j'ai voulu le tuer, ou je n'ai plus aucun remords et je deviens un monstre, etc.)"

Les oublieux sont comme des drogués en manque qui n'auront plus jamais leur dose : ils peuvent se shooter avec les souvenirs des autres, mais c'est un triste palliatif

Si j'espionne le souvenir de quelqu'un, il peut me voir dans son souvenir

faussaires et expertiseurs de souvenirs

préteur sur gages de dettes d'honneur

un photographe qui paye son gîte et son couvert en prenant les gens en photo, mais qui leur vole leurs souvenirs à leur insu, les gens sont alors dépendants de la photo pour se rappeler de leurs proches

la crème de rides : une crème qu'on utilise pour se vieillir dans une communauté où les personnes âgées ont le pouvoir parce qu'elles sont considérées comme possédant plus de souvenirs, donc plus de compétences, plus de sagesse. Certaines crèmes nécessitent un usage régulier, tandis que d'autres vieillissent définitivement

deux amis de jeunesse se retrouvent mais ils n'ont pas du tout les mêmes souvenirs de la vie qu'ils ont eu en commun

Arjuna Khan : L'avenir c'est la mémoire ! Parce que c'est le seul bien commercable en quantité limitée disponible en quantité illimitée.

Arjuna Khan : Les traqueurs d'histoires sont les seuls à vivre en famille. Parce que de telles ruines ne peuvent s'explorer qu'au fils des ans.

Arjuna Khan : ...oui je crois qu'on a baisé une fois. Ou était ce avec son frére ? Sa mére ? Le grand pére peut être ? Je ne sais plus...

trahir une parole donnée peut entraîner de grave conséquences, qu'on ne peut parfois guérir qu'en provoquant un oubli de cette parole donnée

Une personne est en deuil. La personne essaye d'oublier le défunt pour oublier sa peine. En essayant d'effacer son passé, elle revit les souvenirs qu'elle a en commun avec cette personne, et l'assassine dans chacun de ses souvenirs, puis fait disparaître ses traces. On commence à enquêter sur ce crime obsessionnel qu'elle commet à travers le temps.

la dead zone mémorielle est loin d'être une science exacte

Des souvenirs faux si bien faits qu'on veut les prendre pour vrai, comme des faux tableaux de maîtres

« Bientôt tu auras tout oublié, bientôt tous t'auront oublié. » Marc Aurèle, Pensée, XII, 21

Pour certains, les souvenirs sont plus précieux que le présent.

dans certaines tavernes, on trinque avec de la bière de l'oubli

une auberge où on arrache des dents aux convives dans leur sommeil parce qu'elles contiennent des souvenirs

L'humus est le compost de nos souvenirs abandonnés

Retrouver un souvenir au risque de retourner dans le passé

Le problème des mémoires n'est pas qu'elles se perdent, c'est qu'elles restent, même après la mort.r

Le marché aux puces des couturières de la mémoire. On y trouve toutes sortes de tissus et d'outils pour fabriquer des costumes chargés de mémoire.

Un casino de la mémoire (on mise et gagne des souvenirs, ou de l'argent contre des souvenirs ou vice et versa selon les établissements ou les tables de jeux, les bandits manchots, pokers menteurs avec tarots de l'oubli)

Des charlatans proposent des séances d'hypnose pour rendre la mémoire mais en fait fabriquent de faux souvenirs ou en profitent pour manipuler le patient, lui extorquer des secrets ou lui voler des organes

L'opium jaune comble le manque créé par l'oubli

Se soûler à la bière de l'oubli, pour en finir plus vite avec la mémoire, pour accepter l'oubli en l'accueillant, pour se laver du passé, pour oublier le désespoir d'avoir oublié.

Notre passé et notre mémoire restent dans nos corps (enquêteur de la chair, braconniers de la chair qui volent des membres pour les revendre comme souvenirs), alchimie de la mémoire : extraire la quintessence d'une réminiscence puisée dans un corps, transformer le souvenir d'un autre en un souvenir à soi

De microscopiques chansons de geste ordinaires : les gesticules

L'émotion survit à l'oubli (sous forme d'égrégore)

A force de vide on devient un horla

La mémoire de l'âge d'or est dans les arbres cinq centenaires

Un tueur qui a des visions de l'Âge d'Or à chaque fois qu'il commet un meurtre

Injecter de l'eau dans le cerveau d'enfants puis la retirer pour boire leur mémoire sous forme de jus

Des êtres et des choses disparaissent parce que le monde les a oubliés

la douleur du souvenir fantôme

Une personne obèse qui porte tout le poids de son passé dans sa graisse

Postier des lettres mémoire, prend en paiement un souvenir précieux par an

Il avait tellement faim qu’il a mangé ses souvenirs

On considère les amnésiques comme innocents du fait de leur amnésie, sauf si le désir de se venger des crimes qu’ils auraient commis est trop grand.

les douleurs du passé sont sédimentées dans notre peau

J'ignore même si je suis amnésique ou si je n'ai jamais eu de passé

ceux qui ont des souvenirs de l'âge d'or sont en fait la réincarnation de personnes mortes pendant la catastrophe : ils se souviennent d'une vie antérieure

certains pensent que l'oubli est une maladie contagieuse et qu'il faut cloîtrer ou tuer les contagieux. D'autre pensent que l'oubli est un péché qu'il faut châtier

les souvenirs comme monnaie sont un emballement du système monétaire mathématique des bitcoins

le jugement : coupable et victimes boivent tous les deux de l'eau d'oubli pour se laver du mal qui fut commis

la mémoire était déjà une monnaie à l'âge d'or et l'oubli est une forme d'effondrement économique

« Chaque Oubli est un pardon ».

Le Syndrome de l'Oubli est-il plus fort que la nature humaine ?

Un personnage qui manipule les PJ atteints du Syndrome de l'Oubli en leur faisant croire de faux traumatismes qu'ils auraient subi avant leur dead zone mémorielle.

Le concept du "syndrome de l'oubli" étant très mal passé, on a vite décidé de l'extraire : ce syndrome (nous) pose un vrai problème de cohésion sociale et de maintien des structures sociétales ; de plus, la tenue d'un simple journal intime nous semble permettre de conserver les traces de la mémoire épisodique (le nom usuel pour ta "mémoire émotionnelle"). Petite astuce : tu peux justement axer tes séances sur le fait qu'il faille tenir ce journal intime, qui pourrait devenir une ressource / enjeu : que se passe-t-il si on consulte / copie / vole / falsifie un journal intime ? Quel est le support de ce journal ? Papier, tatouages, stances orales ou support magique tel que le tarot du passé ?

Dir Drops = principe de laisser des clés USB enchâssées dans le mur, avec des données qu'on peut télécharger à partir d'un ordinateur portable

Regarder un bébé dans les yeux rend un souvenir.

Château de mémoire / forêt de mémoire

Un sorcier qui crée un château pour abriter sa mémoire, une pièce par souvenir

la plaie : on ressent une souffrance quand on perd un souvenir. Le souvenir est perdu, mais reste le sentiment de l'avoir perdu, qui explique que certains se mettent en quête de leur mémoire perdue : c'est aussi ce qui humanise les victimes du syndrome.

Idée de david lemau : un scénar à la memento, commence à temps zero in media res, des PJ amnésiques, un gars court vers eux avec une hache, ils le tuent avec leur arbalète, puis on repart en flash-back, ils reconstituent leur passé jusqu'à revenir ua temps zero et comprendre que le type à la hache était un ami, sans pouvoir s'empêcher de le tuer.

Objets mémoriels psychokinétiques (« je connais le kung-fu »)

Ma mémoire est un feuillage que souffle le vent. Feuilles de visages, de mots et de gestes emportés par la bise entre les arbres narquois.

Je lui ai demandé de me tirer une lame dans le Tarot de l'Oubli. Elle a tiré la Mort. Saperlotte, comment j'ai pu oublier que j'étais mort ?

Je suis censé l'aimer ? Celui-là serait mon ami ? J'exercerais la profession de médecin ? Impossible ! Qui a falsifié mon journal intime ?

Regarder un nouveau-né dans les yeux te redonne un souvenir. Hier, j'ai regardé les yeux d'un mourant. Je ne me souviens de rien d'autre.

Ils s'en viennent de nuit sur les bivouacs. Ils vous volent vos souvenirs pendant votre sommeil et vous revendent ceux des autres au marché.

Mais tu m'avais promis de ne pas le faire ! - Désolé, j'oublie tout ce que je dis à jeun.

Un jeu de cartes avec les portraits des membres de sa famille pour ne pas les oublier

La mémoire je m'en suis trop servie, du coup je l'ai perdue

Un portraitiste qui offre ou vend aux gens leurs propres portraits pour qu'ils se rappellent d'à quoi ils ressemblent.

D'abord à cause des piratages et de la négligence, puis avec l'apocalypse, l'effondrement d'internet a été la première érosion de la mémoire collective.

Un magicien qui peut copier des livres dans d'autres livres et copier des âmes et des mémoires dans des livres '(le processus est très douloureux pour la cibleà. certains magiciens peuvetn faire ctrl c ctrl v mais d'autres font ctrl X ctrl v…

L'oubli est-il un facteur interne et génétique ou une énergie externe qui dévore la mémoire, ou les deux ? Le gène disant le rapport à cette énergie.

Lors de funérailles, on offre des souvenirs, vrais ou faux. Ils viennent augmenter l'égrégore.

Le mensonge et la vérité valent le même pesant d'or.

Les morts vaquent parmi les vivants comme pour remplir un devoir de mémoire.

Oublier est un crime car on est alors incapable de se confesser et donc de se faire absoudre de ses péchés.

La mémoire je m'en suis trop servie, du coup je l'ai perdue.

pourquoi ne cherches tu pas la vérité dans les livres ? - il y a tout dans les livres, sauf la vérité.

Tous les objets sont de seconde main et contiennent la mémoire de quelqu'un d'autre.

Une mule mémorielle (une personne qui a sacrifié sa mémoire personnelle pour stocker et transporter des informations sensibles)

Boire le vin et sentir l'odeur du corps des vendangeuses

Un homme désespéré qui vent un par un ses souvenirs d'amour à des pervers

La découverte d'une capsule temporelle soulève de grave questions dans une communauté tenue ignorante de l'âge d'or

La transmission de mémoire peut être vecteur de maladies contagieuses

Puisque la mémoire est une monnaie, elle fait le bonheur des pickpockets. Certains se sont déjà fait dérober une vie entière.

Un mec qui sniffe des capsules de café pour se shooter aux souvenirs de l'âge d'or

Rappelle-toi le jour de ta mort

Des chirurgiens esthétiques de la mémoire. Mnémosuccion, implants mémoriels

Une femme qui protège farouchement un bébé reborn en pensant que c'est son enfant

Hypothèse : les habitants de Millevaux seraient des habitants de l'Âge d'Or projetés dans un futur qui a évolué pendant deux siècles sans les humains. Quand ils ont des flachebacques, ils ont des flachebacques de leur vie durant l'Âge d'Or.

Plonger dans la paléontologie d'une vie comme on plonge dans les différentes couches de sédiments et de détritus de l'humus

Objets mémoriels : boîte à biscuit, blague à tabac, capsule temporelle

Profession à haut risque : convoyeur de souvenirs

On enterre sa mémoire morte dans de tout petits cercueils.

Un grammophone portatif : lit de tous petits vinyles avec un son pourri, fonctionne avec une manivelle qui fait office de dynamo, pas besoin d'électricité

chiens renifleurs de souvenirs (employés dans la lutte contre la contrebande ou au contraire pour le vol de souvenirs)

Si on saute une nuit, on perd un souvenir (avec possibilité d'ensuite souffrir du manque ou que ce souvenir génère un horla)

On peut combattre le manque lié à l'oubli en consommant des drogues, qu'elles soient réminiscentes (comme l'opium jaune) ou non réminiscentes

Tous les matins et les soirs se réciter un mantra de vie pour garder en mémoire les infos essentielles

Objet mémoriel : reliquaire

collecteur d'impots qui collecte uniquement des souvenirs

Objet mémoriel : flacon de larmes

une malsaine fête de Noël en famille ou au lieu de cadeau, on doit s'offrir des contre-oboles

des bourses d'échanges de souvenirs, avec des cotes, des raretés, des états d'usure, des faux souvenirs, des souvenirs inventés, des escroqueries...

avoir un orgasme redonnerait des souvenirs

S'entraîner dans ses souvenirs

Détenir de lourds secrets rend malade

déformation des noms des lieux : effet de l'égrégore ou de l'oubli ?

Concours de beuverie à la liqueur d'oubli

On lit la mémoire dans les stries des os : certains sont prêts à se faire tronçonner un membre pour accéder à souvenir.

Brume d'oubli, brume de flashback

On pense que les fous sont capables de prédire la mémoire

Quand on saisit un objet avec un souvenir fort, on se retrouve automatiquement plongé dedans

Pour se transmettre de la mémoire : saignée et transfusion de sang

les expériences de mort imminente sont des souvenirs à la valeur prisée. Certains font des tentatives de suicide récurrentes pour faire commerce de leurs EMI

Objet mémoriel : médailles militaires

On brûle les os d'un ancêtre, d'un ennemi ou d'un animal pour retenir sa mémoire et l'intégrer à l'acier d'une arme ou d'un objet

Un convoyeur de souvenirs qui prélève sa part et se fait tabasser

des gisements de souvenirs

un univers de post-vérité

des parents qui adoptent des enfants et leur implantent de faux souvenirs pour qu'ils croient être vraiment leurs enfants

Une femme, devenue plus ou moins folle, traînant un balluchon qu'elle traite comme son propre enfant

les personnes qui ont trop oublié sont incapable de se projeter dans le futur et du coup ont tendance à devenir statiques, routinière, tout en restant capable d'opérer des changements radicaux sur une simple impulsion. Il en est de même des communautés

racisme contre les Vides, ceux qui ont tout oublié, qu'on soupçonne (à tort ou à raison, selon la concentration d'égrégore des lieux) d'être sans identité ou contagieux et qu'on discrimine ou ostracise pour cela

Une communauté qui condamne les criminels à des peines d'oubli jusqu'à l'amnésie totale. Les juges récupèrent les souvenirs. À se demander s'il n'y a pas de jugements hâtifs…

Des prisons où on doit laisser ses souvenirs en consigne à l'entrée

Des peines de prison où l'on est condamné à être enfermé dans son pire souvenir, ou des maisons de plaisir qui nous proposent de revivre dans notre meilleur souvenir

des armes qui détiennent des souvenirs de douleur

Objet mémoriel : une pièce en argent qui est en fait un médaillon : elle s'ouvre et on y trouve une photo

objet mémoriel : des microfilms, des spores d'ADN mémoriel

un homme qui stocke ses souvenirs dans des cochons, des fermes de cochon pour stocker des souvenirs à vendre

une communauté avec des panneaux partout « chaise : il faut s'asseoir dessus » « vache : c'est un animal qui donne du lait, il faut le traire deux fois par jour », sur chaque objet, pour pallier à l'amnésie collective

des gens très pauvres qui acceptent de se faire implanter les souvenirs d'un défaut et son visage (par sarcomantie) et prennent la place du défunt auprès de ses proches

des souvenirs légués en héritage

les personnes avec le plus de bagout sont capables d'implanter des souvenirs à des témoins juste par la parole

Un charlatan qui propose de numériser vos souvenirs dans des cartes à puce ou de les engrammer dans des objets mémoriels : il s'en fait une copie personnelle qu'il revend ou alors il en dérobe une partie

Un gnome ou un corax riche de souvenirs et qui abuse de sa richesse : il revend des souvenirs à des miséreux , des toxico et des désespérés en échange de traitements infamants, comme se faire sarcomanter des mots honteux sur le front

Une des premières choses qu'on entend quand on rentre dans un marché, c'est le vendeur à la criée : « Souvenirs ! Ils sont frais mes souvenirs ! »

Mines de souvenirs, coups de grisou d'égrégore et fouilles mentales des mineurs

Les amnésiques gardent une sorte de mémoire profonde, une routine, une habitude, qu'ils répètent toute la journée

Les futuristes veulent éradiquer toute trace du passé, considéré comme un boulet de l'humanité, à moins qu'ils ne veulent en profiter pour instaurer leur pouvoir

des souffleurs de verre qui fabriquent des bouteilles mémorielles

Objet mémoriel : un flacon de larmes

Objet mémoriel : un vieil accordéon qui renferme dans ses touches et ses soufflets des airs déchirants d'une vie révolue

Objet mémoriel : une paire d'alliances dans son écrin, qui fut égarée le jour des noces, ce qui sema l'opprobre et le malheur sur les deux familles

Objet mémoriel : un micro-ondes avec quelque chose d'explosé dedans

Objet mémoriel : des poupées gigognes

Objet : un détecteur de métaux / un détecteur d'objets mémoriels

Un paysan qui cherche à organiser le chantier d'une moisson, sauf que la moisson à laquelle il fait référence... date de bien des années

On enlève des gens pour leur voler des souvenirs

On ne précise pas vraiment comment les transferts de souvenirs sont possibles, ça dépend des tables de jeu et des régions
on sniffe les cendres des morts pour leur contenu mémoriel

des formules chimiques pour transformer les cendres des morts en gemmes qu'on sertit sur des bijoux et en faire des objets mémoriels

On peut stocker un souvenir dans un objet juste après la survenue de l'évènement, on oublie aussitôt mais le souvenir peut être réinvoqué à tout moment

les gens te disent leurs anciens métiers : je m'occupais d'enfants, je faisais de la couture, je fabriquais des bouteilles. Mais ils ont sûrement inventé tout ça

on pense que les êtres innocents sont détenteurs de la mémoire des autres ; ce qui leur vaut parfois d'être traqués

on est orphelin de soi-même

on souffre de culpabilité, de honte et de regrets au sujet des drames de notre vie passé qu'on a oubliés

parfois on tue des gens qui ont une meilleure mémoire que nous, juste par jalousie

un souvenir, c'est comme la surface d'un océan. Il y a des fonds

La mémoire est un miroir brisé, et chacun en possède un petit morceau

L'oubli est une pourriture de la mémoire

une VHS découverte dans la carcasse d'un sanglier mort

récolte d’objet mémoriel : comment absorber le souvenir contenu à l’intérieur ?

Dans certaines communautés, il existe un rituel de passage à l'âge adulte lié à l'accumulation de savoir-faire. Quand il atteint l'âge de raison, chaque enfant se voit offrir par un jeune adulte un jeu de figurines en bois : chacune représente un corps de métier. les anciens entreposent ces figurines dans une boite et à chaque saison, ils tirent une figurine au hasard : l'enfant, devenu apprenti, devra passer la saison au service d'un maître dans ce corps de métier, qui lui apprendra tout ce qu'il sait. A la fin de la saison, le maître lui rend sa figurine : elle est maintenant chargée de tout ce qu'il a appris. Quand l'apprenti a fait tous les apprentissages, il est désormais adulte. Il a récupéré toutes ses figurines, et chacune porte un savoir-faire qui fait qu'il sera utile à la communauté dans tous les domaines. Il sculpte à son tour un nouveau jeu de figurine qu'il remet à un enfant qui vient de franchir l'âge de raison. on dit que perdre une figurine est grave, car on perd alors le savoir-faire. Dans certaines caches ou certains marchés, on peut trouver certaines de ces figurines : elle permettent alors d'acquérir le savoir faire sans avoir à en faire l'apprentissage.

conserver les crânes des anciens pour en garder la mémoire

sur une idée de claude féry : peuples qui se compriment le crâne pour l’allonger, espérant ainsi améliorer leurs capacités mémorielles

Des objets mémoriels périmés, bombés comme des boîtes de conserve

l’oubli aidant, on vit dans une ère de post-vérité

stocker sa mémoire ou chercher celle des autres dans l’écorce, dans la sève, dans la tranche ou dans le creux d’un arbre
certains arbres portent en eux la mémoire de l’âge d’or

les arbres captent par leurs racines la mémoire des arbres et celle des morts

des pommiers de mémoire dont la consommation des fruits entraîne la punition divine (plus spécifiquement on peut supposer que les fruits, s’ils sont gorgés de mémoire, sont aussi gorgés d’emprise et d’égrégore)

des oiseaux qui volent des souvenirs pour en garnir leur nid ou charmer leur femelle

La mémoire des pierres : on prend une pierre et on la sculpte d’instinct et l’outil ou l’effigie qui en sort est à l’image de la mémoire ou du sentiment de la pierre

La quantité de mémoire du monde n’a pas diminué, elle s’est juste répartie différemment dans le flux, c’est terrifiant pour ceux qui ne savent plus où la trouver

Les objets et vêtements en matière animale portent la mémoire et parfois la souffrance de la bête

les pièces ayant servi pour des transactions graves sont de puissants objets mémoriels

tous les objets mémoriels ne sont pas une manne. Certains renferment de mauvais souvenirs, de très mauvais souvenirs, toxiques, aliénants, mortels

des souvenirs utilisés comme appâts, de faux souvenirs comme leurres

ceux qui profitent de l’oubli pour emprunter des choses qu’ils ne rendent jamais. Les objets volés ou empruntés ont une certaine charge d’égrégore

Un journal de tatouage

Certains objets mémoriels provoquent une fascination malsaine, comme des fétiches maudits

du fil fait de souvenirs pour coudre des tenues

stocker ses souvenirs dans l’égrégore dans l’espoir de les y retrouver ensuite

L’oubli serait-il un virus et si oui comment se transmet-il ? Les souvenirs qu’on s’échange sont-ils virosés ?

Objets mémoriels : des memento mori

Même les questions les plus anodines peuvent créer de faux souvenirs

Hypnose pour rendre la mémoire

Manger des cerveaux dans l’espoir de récupérer des souvenirs

Plus un tatouage mémoriel se fait dans la douleur, plus le souvenir implanté sera vivace (certains vont jusqu’à se faire tatouer sur des zones très sensibles, comme l’œil)

la récupération de souvenirs extérieurs peut entraîner des transformations corporelles visibles (changement de visage, transformation en horla…) ou invisibles (changement de caractère, folie, cancer…)

Les bons menteurs sont à la fois recherchés pour leur capacité à créer des souvenirs crédibles et craints pour ça.

Le pire c’est de se rappeler et que personne ne vous croit : ça peut même détruire votre passé

un bébé couvert de tatouages mémoriels

le déni entraîne l’oubli

Des souvenirs viraux qui contaminent ou écrasent les autres

on considère comme objets mémoriels de choix des objets qui ont des appellations de prénoms : une agathe, une pierre, une commode, une branche d’olivier… Certains familles donnent d’ailleurs aux enfants des noms d’objets pour se garantir de pouvoir préserver leur mémoire dans des objets du même nom

des faussaires de souvenirs qui créent des souvenirs vraisemblables parce que doux-amers, présentant le souvenant comme une bonne personne mais avec des nuances, lui faisant vivre des expériences enrichissantes mais quand même douloureuse : bref un salmigondis de banalités qui fait que la personne qui récupère le souvenir est vraiment persuadé que ce souvenir correspond à sa réalité intime

nettoyer un objet mémoriel risque de le vider de son souvenir et de l’altérer

quand on est en grand danger de mort, on peut avoir un flachebacque (parce qu’on voit toute sa vie défiler)

Des mnémologues, des gens qui étudient le principe de l’oubli et qu’on consulte pour leur expertise

On peut obtenir une compétence en achetant un souvenir qui la contient

Les vers mémoriels peuvent en effet être le moyen de stocker des souvenirs dans des esclaves, mais la plupart du temps la technique de transfert de souvenirs est laissée non expliquée, ça s'apparente à de la télépathie, c'est quelque chose d'assez poétique en fait.

on enferme la mémoire dans des chansons, des contines, des sagas, des rimes

Parfois aussi, à force d'utiliser de faux souvenirs pour la petite obole, on finit soi-même par les prendre pour vrais.
Pour les souvenirs, c'est mon petit côté perfide et machiavélique qui s'était réveillé. Je ne pense pas vraiment utiliser tout cela sur la séance actuelle. J'y vois néanmoins pas mal de thématiques et possibilités. Entre le perso qui commet les pires horreurs, et se débarrasse des souvenirs pour ne pas subir la culpabilité/le contrecoup/ou les revend sans technologie façon strange days, la fuite en avant en oubliant les horreurs vécues et se refaire une virginité (avec potentielle thématique sur la résilience), ou pour éviter toute autre conséquence. Le trafiquant de souvenirs qui en profite pour manipuler, ou tenter, à son avantage ou celui de tierces personnes etc. même en récupérant des souvenirs utiles pour les revendre à ceux que cela peut pousser dans un sens ou un autre, sans que les souvenirs soient faux du coup, quand bien même l'oubli viendra tôt ou tard.

Aux enterrements, ceux qui bafouillent et ragent durant l'éloge parce qu'ils ne retrouvent pas les souvenirs du défunt, ceux qui lâchent prise et jettent leurs souvenirs du défunt dans la tombe

des sprays de déni pour oublier ses crimes

cannibalisme pour récupérer des souvenirs

EMPRISE

y a t-il une emprise positive et une emprise négative ?

rage berzerk : les muscles augmentent tellement que la peau se déchire

La machine à orgones est une technologie à boîte noire que des concepteurs ont découvert, développés, adapté, modifié, sans jamais en comprendre le principe de base

L'utilisation massive des orgones en cosmétique et leur fuite dans les eaux aurait créé la surpollution par l'emprise
tu sais, on croit être d'un seul bloc mais c'est faux. Nous ne sommes qu'un ensemble de faunes et de flore qui peuvent se remettre à foisonner en toute indépendance à la moindre faiblesse de notre part

se manger soi-même quand on ne trouve pas de nourriture

Danse, danse mon bel amant. J'admire tes membres épars, je goûte à leur chair salée. Je savoure ton sang chaud, dévore ta viande palpitante.

Enfant albinos, on me dit sacré, on me dit porteur de lumière. On dit que je peux régénérer. On me coupe un bras pour en faire un talisman.

Pour accéder à la connaissance, je laisserai mon maître me plonger dans le liquide sarcomantique. On me révèle le supplice du double visage.

Tu sais pourquoi j'aime tant manger de la viande, surtout la viande crue ? J'y retrouve le goût de la bête à l'abattoir, le goût de sa peur.

Tout allait bien au village. Jusqu'au jour où nos femmes ont donné naissance à des animaux.

A l'abri de la forêt dans nos maisons. Entassant les choses qui nous seraient utiles un jour. Jusqu'à être submergés par une forêt d'objets.

Un larsen déchire la forêt. Emprise de cacophonies saturées. Êtres en délire qui se ruent dans la boue. Le dernier groupe de rock du monde !

Nous ne contrôlons pas les gènes, ils nous contrôlent. Elle demeure, depuis la nuit des temps. L'emprise. Nous sommes ses sujets, à jamais.

Des visages recousus, des poèmes de chair, des dents sculptées, des yeux incrustés de pierreries et des bouches mutilées. Art sarcomantique.

Les cendres du mort. Avec ce four j'en ferai un diamant. Avec cette terre j'en ferai un arbre. Avec ce vin j'en ferai un philtre de mémoire.

L'orgone, mystérieux fluide, drogue, aphrodisiaque et source d'énergie. Machines à orgones. L'emprise et l'égrégore dans le même flacon !

On m'a laissé une demi-heure d'avance. Déjà, je suis à bout de souffle. J'entends les cors, leurs pas dans les feuilles. Chasse à l'homme !

J'veux bien couper les arbres et mettre la charrue ! Mais avant le vendredi saint, la terre saigne, et après elle bouffe plantes et hommes.

C'est celui-là qui avait mangé de la viande noire un mercredi des cendres. Ben aucun sacrement n'a pu le sauver de lui-même. Ni son village.

La faim est l'arme de l'emprise. La nourriture est emprise. Ne pas manger. Contempler dans le miroir la maigreur de son corps, une victoire.

Rien ne marque la mémoire comme ces fantômes de fermes, là où, dans les hangars, sous le fumier, dans les champs, gisent les vaches mortes.

Crèmes de beauté aux orgones, biocarburants, drogues neurotiques, déchets génétiques contaminés. L'emprise croît sur le sol pourri du passé.

La rivière dégorge de squames et de sanie. Rampent des horlas hideux de verrues et de bourrelets. L'usine de peau s'est remise en marche !

Nos intestins sont comme ces rivières. Des bestioles envahissent les berges, puis d'immondes végétaux y poussent, enfin la vase comble tout.

Son visage était si abîmé, des escargots mangeaient les chairs pourries de ses plaies, vallons et collines avec faune, flore et fleuves.

Nous sommes tous des indigènes corrompus, sédentaires, perdus, obèses, alcooliques. Ce besoin d'absorber toute chose pour oublier. L'emprise

Notre malédiction c'est qu'on est voués à dégénérer, souffrir, grandir, évoluer, muter, mourir, se décomposer, bourgeonner, se transformer.

l'emprise peut faire changer de sexe (parce qu'on le désire intimement ou c'est involontaire ?)

génération spontanée

boisson soylent, l'aliment universel https://fr.wikipedia.org/wiki/Soylent_%28boisson%29

toute vie est un crime

Emprise = manipulation

gynophagie

Ces abrutis de médecins, ils croient soigner, ils veulent juste corriger la nature. Charcutage et castration, privations et empoisonnement.

Embrasser une bouche, y sentir le goût du mucus. Croquer dans un fruit, y trouver du cartilage. Quelque chose de pourri au Jardin d'Eden.

Microbes de porcelaine, graviers à pseudopodes, limon vivant, foraminifères, cellules de pierre, roche liquide, minuscule emprise minérale.

Les microbes que nous tuons, les insectes que nous avalons, la viande que nous mangeons, notre impact sur la forêt... Toute vie est un crime

Tout est parti en vrille quand les gens se sont tous nourris de cette bouillie blanche, oeuf, farine, lait, protéines, vitamines. Soylent.

Surpasses-les tous en manipulation, passes ton temps à faire le compte des êtres que tu possèdes, étends ton emprise à tes risques et périls

Corps des braves et fronts de guerre. Corps des maîtres et mausolées. Corps des malades et litières. Fleurs qui leur poussent dans les yeux.

Pour les hommes, un secret pour acquérir beauté et jeunesse éternelle : manger des femmes, en toute conscience. Gare aux effets secondaires.

Ce peuple où la compassion est un art. Ils laissent tiques et parasites proliférer sur leur corps et offrent leurs cadavres aux charognards.

Tu montres une telle confiance, une telle générosité... Tu as un parfait profil de victime. A moins que tu ne sois un bourreau en puissance.

Notre problème, c'est qu'on vit plus vieux que ce que notre corps est prévu pour. Alors c'est normal qu'il foute le camp par tous les bouts.

le cannibalisme à Millevaux

une crème pour changer de visage

Musique lourde et poignante, entrechats plombés, beauté distendue, grâce, bras et ventres, corps obèses en communion. La danse volumineuse.

Par où Millevaux a commencé ? Quand les choses se sont accumulées en douce. On en a perdu le contrôle. Et le monde s'est refermé sur nous.

Notre corps est une forêt de cellules qui par un grand mystère acceptent de vivre ensemble. Qui pourraient rompre cet ordre à tout instant !

Ces abrutis de médecins, ils croient soigner, ils veulent juste corriger la nature. Charcutage et castration, privations et empoisonnement.

Parcourir tout Millevaux à la recherche de mets de choix. Nouvelles chairs, cuissons exotiques, saveurs inconnues. Aristocratisme cannibale.

Ton apparence, ton genre, ton espèce, ne sont que des hasards de l'instant, éphèmères, des jouets de l'emprise. Ton identité, une illusion.

Mare maison fenêtre grille cage oiseaux araignées mygales chat homme morsure métamorphoses emprise égrégore oubli ruines forêt bois eau mare

Emprise = oubli = mémoire. Ce sont des trames de sentiments humains : l'emprise pour la faim, l'envie, la colère, l'égrégore pour la peur, la joie, le dégoût, l'oubli pour la mémoire

Les chiens hurlent comme des bébés, les chats prennent des visages, les rats à qui poussent de petites mains, les lapins à fleur de peau.

Qu'est-ce que t'as fait de ta jambe ? - Tu pourrais pas comprendre. - Réponds-moi ! - Tu pourrais pas comprendre... J'avais tellement faim !

un sarcomantien qui collecte ses peaux mortes et ses cheveux perdus, 4k par an pour faire des masques et des golems.
l'homme nu, penché, son buste se fait arbre et rejoint la terre

On vole les propriétés de ce que l'on mange, la ruse du renard, la grâce de la biche, la force du sanglier. C'est bien sûr plus efficace si on mange de l'humain, et encore plus efficace si l'on mange un humain qui ne ressemble, un parent, un proche, un jumeau, un frère siamois, un clone.

Par où Millevaux a commencé ? Quand les choses se sont accumulées en douce. On en a perdu le contrôle. Et le monde s'est refermé sur nous.

Un sorcier qui fait pousser des frères siamois sur son corps et les mange pour récupérer leur force et leur égrégore

Patiente collection de ses peaux mortes et de ses cheveux tombés, des kilos par an, pour confectionner masques et homoncules sarcomantiques.

On devient ce qu'on mange, ruse du renard, grâce de la biche, force du sanglier. Plus efficace si on mange un parent, un proche, un jumeau.

Cet enfant, il avait si mal au ventre, il se plaignait d'un sort. Quand on lui a ouvert l'abdomen, on a trouvé le fœtus de son frère siamois.

ninjas et piranhas en infusion

Les gens ont des bizarreries, certains ont des mains sans ongle, d'autres crachent des tératomes, d'autres récitent des dates de l'histoire

peau craquelée comme des statues

Des cendres des êtres ils font des infusions, la mémoire de l'eau fait le reste. Boisson-piranha, baignoire à assassin, rivière endeuillée.

Ce qui terrorise ? Pas les transformations, les monstruosités ou les spectres. C'est que les hommes n'entendent plus la voix de la raison.

Tue le grand cerf de tes mains. Accouple-toi avec sa femelle. Et qu'en naisse un fils de l'homme et de la bête, qui réunira les deux règnes.

Arjuna Khan : Tous alignés comme des rapaces me scrutant du haut de leur perchoir. Je croque dans un et à moi le septième ciel. Attends...?

Arjuna Khan : Un humain, laid, tordu, maigrelet et sinistre. Voila tout ce que j'aime. Les douceurs d'autrefois se font trop rare, je crois.

Arjuna Khan : Il m'ont dit tiens vieux chn'oc, on va t'donner à lui. Oublis donc la jolie, préfére c'qui est pourri.

Arjuna Khan : C'est étrange tu sais mais chaque fois que je l'entend rire je tremble d'effroi. Oh mais... Tu souris ?!

Arjuna Khan : Pile je mange le truc noir, face je peux boire la boue. On fait comme ça ?

Arjuna Khan : Sur son corps démembré, les volutes de fumée disparaissaient peu à peu. Ne laissant que cendre et chaos en guise de réconfort.

Arjuna Khan : L'idée que jadis les hommes étaient davantage que des bêtes n'est qu'un fantasme. Tout le monde doit survivre, ouvrez les yeux.

Arjuna Khan : Elle lui birgornait d'sus à n'en plus finir. Et plus elle frappait plus il riait. Et plus elle riait plus le ciel s'assombrissait

Arjuna Khan : Ma plume saigne de te voir mourir mon amour. Alors cesse de crier et ferme moi ces yeux.

Arjuna Khan : La jeunesse éternelle ? Qu'est-ce que j'en foutrais ? Pour avoir l'opportunité de souffrir éternellement j'ai déjà c'qui faut.

Arjuna Khan : Mes enfants... Vous êtes née pour porter le fardeau de la corruption sur votre visage. Et ils vous chassent ? Triste hommes.

Arjuna Khan : Ce qui me dégoûte le plus ? Ces êtres qui s'accrochent à leur humanité comme un clochard à ses guenilles.

Arjuna Khan : "Moi j'ai connu un loup ma foi, moi j'ai connu un loup ! Qui ne se nourrissais pas ! Qu'est devenu fou !" Chansons du patriarche

Arjuna Khan : D'habitude je n'aime pas trop les blonds. Mais il faut dire que j'avais vraiment très faim.

Arjuna Khan : Dis moi, s'il te plait, quel goût je peux avoir et je te laisserais me manger. Juste dis moi s'il te plait, doux rêveur.

L'emprise est transformation, elle est aussi perte de contrôle, prise de contrôle par un agent extérieur (boisson, drogue, parasite, esprit)

le comblement des étangs, les femmes qui laissent les chats envahir leurs maisons, les moeurs et les esprits qui se dégradent, les gens qui parlent tous seuls, les syllogomanes, autant de signes avant-coureurs de ce qui devint Millevaux manger du bois, de la terre, des pierres

Cette union de la terre et du mercure, si on se dit que le mercure c'est l'emprise, cette union de la terre et du mercure, ça peut être la Viande Noire. La viande noire, c'est une matière-horla, à la fois fertile, corrosive et transformatrice, et c'est bien une matière qui faim, de nourriture, mais aussi d'émotions, d'égrégore. Elle est convoitée par les sorciers comme matière première, mais elle est très dangereuse car elle est plus puissante que l'homme. Peut-être qu'il s'agit d'une incarnation de Shub-Niggurath, peut-être que c'est juste une abomination, une ténèbre faite chair, peut-être qu'elle a une volonté, toute méphistophélienne, peut-être qu'elle n'est qu'un reflet, ou plutôt un miroir inversé, un trou noir, de la psyché et des pulsions de celui qui croît s'en faire le maître. (cf ce compte-rendu de partie, tu peux aller direct au climax si tu veux : http://www.terresetranges.net/forums/viewtopic.php?pid=11532#p11532). (la viande noire, à la base, ça vient de William Burroughs, Le Festin Nu, où c'est une drogue, mais ça se retrouve aussi dans Sang Noir, de Bertrand Hell, où il qualifie ainsi la chair des gibiers les plus sauvages, vieux cerfs, loups, sangliers, qui contient le plus de ferments d'ensauvagement. Et puis on ne pourrait s'empêcher de faire un parallèle avec l'œuf de ténèbres dans l'Incal).
BL. Page 15. L'or potable, c'est l'emprise blanche. L'emprise, c'est tout principe de vie et de mort, et par là-même l'emprise est une force qui synthétise tous les cycles de la vie (tiens donc, ces fameux cycle que l'alchimie cherche à reproduire) : c'est une force de fertilité, de croissance, de métamorphose, mais aussi de dégénérescence, de monstruosité, de nécrose, de putréfaction et de mort. Et on se dit que peut-être, l'emprise a vocation à se dissocier en deux principes ; l'emprise blanche (naissance, fertilité, longévité, beauté, sagesse) et l'emprise blanche (mort, putréfaction, monstruosité, ensauvagement, folie), et donc l'or potable, ce serait de l'emprise blanche (peut-être une forme d'orgone?). D'aucuns penseraient aussi que l'égrégore se dissocie en deux principes, égrégore blanche et égrégore noire, avec chacune une formule magique d'une pureté suprême, divine : le Cypher Blanc et le Cypher Noir. C'est de ce principe de dualité, de manichéisme, qu'émerge le druidisme blanc et le druidisme noir. D'aucuns pensent que seule existe la forme noire, que toute vie est souillée ou faillible, d'autres pensent que c'est un ourobore, un serpent qui se mort la queue : l'emprise noire devient l'emprise blanche qui devient l'emprise blanche, ils sont indisssociables comme sont indissociables les cycles de la vie : pas de vie sans mort, pas de croissance sans prédation.

Par le principe des sels, on peut étendre la palingénèse au règne animal et humain, et pourquoi, pas au minéral. Des cathédrales et des labyrinthes réduites en sels qu'on referait naître à la vie ?

les orgones sont les particules d'emprise dans l'air, les machines les captent et les convertissent en fluide

Arjuna Khan : J'aime quand elle me prend et me posséde. J'aime quand elle m'oblige à tuer et à mourir . Sans que jamais cela ne s'arrête...

Des graines organiques, si on les manges, des petits enfants poussent dans nos furoncles, ou des adultes naissent en éclatant notre cage thoracique, notre ventre ou notre dos

Un homme qui vomit des œufs avec ou sans coquille et contenant des fœtus humains

Toutes les espèces animales sont en nous. Une forme d'hypnose supérieure permet de transformer un homme en limace, en raptor ou en lynx.

A l'origine de l'emprise, des bio-agents autonomes ou générés par les plantes OGM et qui ont remplacé les pesticides

Des biches et des cerfs en chaleur qui cherchent à s'accoupler aux humains. Pour se transformer en horlas ou enfanter des horlas ?

la permanence du moi est une illusion et le corps est un ennemi

des chats et des cochons suspendus au plafond dans des langes de bébé

un vieillard avec un ventre de femme enceinte sur le dos

un vieillard avec des yeux d'enfant

La poussière, la saleté, la puanteur ne sont des conséquences nécessaires de l'impulsion de la nature.

La faculté de voir les choses au point où elles seront lorsqu'elles seront pourries, se coucher avec des cadavres

Des arbres qui poussent sur des trous où on a enterré du placenta : arbres_frères de l'enfant venu au monde

Dans la grande course à la création génétique, on a laissé des IA étudier des milliards de séquences d'ADN et inventer leurs propres espèces, qu'elles mettaient au monde dans des imprimantes génétiques, quasiment sans contrôle. Des imprimantes qui ont continué à fonctionner même après le cataclysme, générant horlas et écosystèmes délirants

ordre des hubertins, guérison de la rage et de l'emprise, morceau de la relique cousu dans le front

emprise sèche : lèpre

emprise chaude : rage, rut, lycanthropie

se couvrir de sperme de cerf ou de horla pour se dissimuler à eux lors de la chasse

le corps porte la trace de tous les passages de la vie

des steaks in vitro produits avec des cellules humaines

cœur de racines, cœur de betterave

visages vérolés, boutonneux, furonculeux, varioleux, purulents, ravinés

les gens ne sont que culs et vessies, tout juste bons à excréter, à se répandre.

des femmes pourries couvertes de fleurs

les choses s'accumulent et prennent tellement la poussière que la poussière en devient dangereuse

La folle de Saint Lunaire : tente de construire un palais de mémoire ? Effet de l'emprise ? Maison-horla qui la dévore ?

le délabrement des ruines, des moeurs, de la nature, de mémoire et des corps et des esprits participe de l'emprise

L'emprise est aussi un laisser-faire, un lâcher-prise béat. On ne soigne plus les malades ou les blessés, on laisse tout partir à vau-l'eau

C'est les ennuis qui tiennent les gens en vie.

Un homme trouve un lingot d'or dans sa maison et finit par toute la démolir pour en trouver d'autres

Des fleurs de bébés poussent dans les arbres sur l'humus des vieux morts

Des personnes qui souffrent de maux de dos chroniques acceptent qu'on transforme leur colonne vertébrale en arbre... quelles que soient les conséquences.

La bohème. Les richesses des gens pourrissent, bourgeonnent ou deviennent poussière. Leur vie est à réinventer.
Une forêt dans le cœur

des yogi qui se nourrissent uniquement de l'emprise

Ils disent que je les ai tordus... Alors que je les ai redressés !

Avec l'emprise, le béton s'est transformé en humus.

Emprise = nanomachines ?

la tératophilie

le dégoût de tout contact charnel

les gens finissent par détester leur apparence, même si elle normale, par se trouver contrefaits, monstrueux.

Maîtriser la nature est un combat de tous les instants, perdu d'avance

Plus on résiste à la transformation, plus la transformation est horrible

Un bébé qui mange ses parents pour grandir

de la neige d'emprise

la moelle de vierge guérit du sida

A cause de l'emprise, le matos hi-tech dysfonctionne rapidement

les animaux domestiques évoluent pour ressembler à leur maître. Des chiens qui hurlent comme des bébés, des chats qui prennent des visages humanoïdes, des rats qui développent de petites mains, des lapins qui perdent leur poil pour avoir une peau humaine, etc.

la ruine est une forme d'emprise. Ou d'égrégore

le terme emprise vient des imprimantes à matière vivante (issues de la technologie des cellules-souches)

Les technologies de grossesse extra utéro ont donné l'emprise

Notre corps est une colonie de cellules aux ADN mutants

faire l'amour avec des méduses limbiques gorgées d'emprise

Si certaines technologies du vivant se sont transformées en emprise et en égrégore, d'autres ont subsisté en l'état ou altérées jusqu'à la monstruosité

avec la pluie, les plantes et la vermine, rien ne tient. Bois, pierre, métal, tout part en déliquescence

La personne que nous sommes en nous levant le matin n'a plus rien à voir avec la personne que nous étions en nous couchant le soir

Mutation : des cheveux à la place des ongles, des ongles à la place des cheveux

Des enfants orphelins atteints de maladies orphelines

Le Limon : chiure de la terre, eau ou boue intelligente, contient des spores, des organismes, de l'emprise, de l'égrégore, des maladies, de la mémoire

L'emprise est affaire de possession. Possession des hommes par leurs pulsions ou par des esprits ou des fluides horlas ou par des sorciers.

un Horla a implanté de force un germe en lui, il devient un homme-arbre. Il n'en parlé à personne, pas même à sa soeur. A la création, cela se manifeste par des grosses plaques d'eczema. A Esprit 8, sa peau devient de l'écorce, sa force est décuplée : il inflige des dommages fixes à mains nues et des dommages automatiquement variables s'il a une arme. A Esprit 4 : il se lignise totalement et se fige, telle une statue végétale.

Par leurs odeurs, les gens disent leurs vices : alcoolisme, tabac, obsessions, saleté, angoisses, dévoration de gibier noir ou coquetterie.

Un sarcomantien qui invente une imprimante à visages.

un homme dont les vêtements ont fusionné avec la chair

PUTRESTOP ! Contre les problèmes de putrescence passagère. Ceci est un médicament. Lire attentivement la notice. Avant usage, demandez conseil à votre pharmacien.

forêt de pierres-tumeurs qui grossissent et se multiplient sans cesse

De tumultes rocheux en tumeurs minérales, des blocs métamorphes dévalaient la rivière ou glissaient depuis les collines. Pierres corrompues.

En comparaison avec le Nepenthes, qui à défaut d'être animé, est « réactif ». Vertige de se demander si en tant qu'être humain, nous pourrions être seulement capables de réaction et non d'action.

Je cours à perdre haleine. Les branches m'assomment,me rentrent dans la peau. Mes jambes se coincent dans les troncs. La forêt qui rétrécit ! Vite sortir de là ! Les branches rentrent dans ma peau, mes pieds s'enfoncent dans le sol et l'horizon disparaît. La forêt qui rétrécit.

forêt pétrifiée : forêt transformée en pierre

Araignées ligneuses, chenilles de mousse, arbres de pierre, hommes-champignons, arbres-scolopendres, ours-phasmes:plus rien n'a de sens ici.

Il arrêtait pas de tousser. Disait qu'il avait mal aux poumons. Simagrées ? On l'a pris au sérieux quand il a recraché une branche d'arbre !

Cris et chuchotement. Peaux d'orange, frottement des chairs. Brames et morsures. Les yeux ouverts, effarés. Faire l'amour contre l'écorce.

Froissement de fougères, tissage de feuilles, tresses de racines, corsets des troncs, voile des frondaisons. La forêt est prête pour le bal.

Grenades à dents de poissons venimeux. Nappes de spores mortelles. Catapultes à viande noire. Seringues d'orgones. L'avenir du terrorisme !

Par leurs odeurs, les gens disent leurs vices : alcoolisme, tabac, obsessions, saleté, angoisses, dévoration de gibier noir ou coquetterie.

la rage

Produits de l'égrégore ou de la recherche en génie génétique ? : les forêts d'organes

Il est revenu de la chasse, fier, portant une belle biche blanche. Il l'a saignée, servi à table. L'horreur nous saisit. C'était sa fille !

"L'influence de Shub-Niggurath se matérialise par un corpuscule (l'emprise) et une onde (l'égrégore). L'emprise est l'essence même de la forêt, c'est un agent mutagène qui véhicule la dégénérescence et touche animaux, humains et végétaux. L'emprise est l'énergie même de la Magie Noire."

L’emprise = la flèche de l’évolution

Possession : glossolalie (parler en langues) -> lié à la langue putride

spores de corruption

"La Chiure de la Terre est un liquide infecté qui véhicule la corruption par le Bouc Noir.
J'avale la dernière gorgée de ce liquide noir, la Chirure de la Terre, je commence à le voir, le ressentir dans son horreur totale. Iä, Iä !"

scénario avec Corruption perte régulière esprit : a huit points grognements et poils, a quatre armes naturelles, a zéro bestialité

danse sauvage = une danse qui fait régresser au stade animal

Si on accepte l’emprise, on mute. Si on la refuse, on se nécrose.

Donner plusieurs pistes d'origine pour l'emprise
"l'instinct primal qui pousse à chasser, à s'enfoncer toujours
plus loin dans la forêt, vers sa perte

Corruption = contamination biologique"

Jambes et pubis émergeant de la terre, pousses de doigts, racines en bras. Prendre garde à ne pas marcher sur des yeux.Une forêt de corps.

Manger quelqu'un pour voler sa force

potion de taxidermie

Emprise = ensauvagement

la viande noire

Emprise = possession

Adjectifs = imprégné, empreint, sous l'emprise, emprisonné

Emprise = désordre biologique

Emprise = marque = signe = croix des pestiférés symboles radioactif biohazard, crécelle des lépreux, signe de croix, tête de mort...

Chanson de la biche blanche : femme qui se transforme, son frère la tue a la chasse, et la sert a manger a ses convives. La biche sur la table annonce elle même sa véritable identité...

« Et l'intérieur de l'homme ressemble à l'huître, il est répugnant, flasque et difficile à saisir ». Nietzche, « Ainsi Parlait Zarathoustra ».

Le monde est une impression 3D qui déconne

La maladie est une phase, une surface de passage vers la surnature, vers un autre état.

Emprise et égrégore et oubli sont des forces du sauvage et du désordre.

La souillure physique et morale appelle l’emprise et l’égrégore.

En guérissant un mal, on le transmet au voisin.

Les maladies sont souvent causées par un objet étranger incrusté dans le corps : roche maudite, boulette organique de sorcier ou parasite horla.

L'emprise : une forme de souillure qu'on accepte en dernier recours pour guérir d'une maladie incurable ou contrer une malédiction.

Le complot des lépreux : on les accuse de se baigner dans les rivières exprès pour répandre leur mal.

Un diamant fait avec les cendres des morts

Le sel est censé être une protection contre l'emprise.

Des imprimeurs de peau.

Il est mort mordu par une brouette.

certaines transformations parmi les plus spectaculaires passent par le stade de nymphe. l'être s'entoure d'un cocon, et à l'intérieur, tout son corps redevient une soupe moléculaire, avant de se reconfigurer totalement et de briser son cocon une fois métamorphosé

faire pousser des organes sur du fumier

Une personne innocente s'infiltre dans une enclave. Elle finit par se dissimuler dans une planque et se tisser un cocon. Elle devient une chrysalide. En sort une personne complètement différente. Incapable de se nourrir, elle va vivre sept jours. Mais dans ce laps de temps, elle va tuer tout le monde.

Cancer, cancer, tout est cancer

emprise et perturbateurs endocriniens

Un corps d'emprunt

Avoir de la mousse et de l'herbe à la place des cheveux

Une femme trappeur qui se fait pousser la barbe pour survivre dans un monde d'hommes

La malédiction : si tu touches l'enfant d'une mère, alors elle le tue car elle voit sur elle la marque du sauvage

Hormone : une boisson prisée

98 % de notre génome est constitué d'ADN dormant, c'est—à-dire qu'il ne s'exprime par la production de notre protéine, il ne sert pour ainsi dire à rien. C'est cet ADN dormant qui est activé par l'emprise, qui génère alors la production de protéines spécifiques et des changements métaboliques spectaculaires

un homme au visage d'enfant prématuré

Une personne qui vomit des têtards par les oreilles

des citrouilles pleines de placenta

des hommes qui cultivent des bouillons de leur propre chair pour avoir le plaisir de se manger eux-mêmes

Des drogues de combat qui épaississent tellement le sang qu'il faut se relever la nuit pour faire des pompes

des femmes qui allaient des bêtes sauvages

des enfants qui mangent leurs parents à la naissance

à la naissance de jumeaux, la mère mange le jumeau le plus faible pour reprendre des forces et favoriser celui qui a le plus de chances de survie

des chiens chargés de bombes à spores dans le cadre de guerres sales

Un croûtier : collectionneur de croûtes

Des arbres, des champignons, des animaux siamois ou triple siamois

Sarcomantiens, vol et trafic d'organes

les nuages comme vecteurs d'emprise, pluies mutagènes

Un vieux avec une bosse sur le dos qui contient un enfant en gestation

A Millevaux, quand on bouche la source d'un fleuve, c'est tout le fleuve qui se tarit

Des enfants qui poussent dans le mauvais sens, des pieds leur poussent à la place des mains

Les gros deviennent maigres, les maigres deviennent gros

des maladies para-héréditaires qui se transmettent de la belle-mère à la belle-fille

Les gens utilisent des parfums subtils pour cacher leur puanteur

arbre à poissons

supplices : enserrer le condamné dans les racines d'un arbre vivant, faire avaler un arbrisseau à pousse rapide

embrasser un arbre, enserrer un arbre ou copuler avec un arbre peut avoir bien des conséquences

des arbres qui contiennent des organes, des poumons, des artères, des cœurs, des intestins

arbres à feuilles de chauve-souris

La vieillesse est une maladie contagieuse, certains proposent des vaccins

un détecteur à particules pour détecter l'emprise

Une rivière de LSD

la pépé crème : une crème qui fait des rides

des poules qui pondent des œufs énormes qui leur déchirent le cloaque

ÉGRÉGORE

(déplacer forêts limbiques vers lieux hantés)

entrer dans l'égrégore comme dans la matrice

Y a t-il une égrégore positive et une égrégore négative ?

les ignorants du divins seraient inertes à l'égrégore

mes idées sont tellement puissantes que des autres se mettent à les avoir en croyant qu'elles sont d'eux

J'aime Jésus. Surtout avec du cuir et des clous

chien jack russel post-apo mitrailleuse à la place de la truffe

dormir avec les morts

il faudrait jamais souhaiter la mort de personne

Nous ne sommes que des enfants. Nous sommes les proies des Horlas qui chassent dans les rêves. Nous courons dans la forêt de nos cauchemars.

Ce flingue a fait tout ce chemin pour revenir vers moi ! Avec l'égrégore, le hasard n'existe pas. Plus qu'une balle. Je sais quoi en faire.

Le jour de Lazare, nous reviendrons, purs et innocents. Lavés de nos péchés, drapés de chair putride, nous tituberons sur la Terre Promise.

Belle dans le sang de la révolte. Blanche dans le chaos de la guerre. Seule parmi les chapelles les arbres les morts. La Madone à la kalach.

Pauvres chiens, ils sentent l'odeur des cellules cancéreuses, l'odeur de l'égrégore, l'odeur de la mort, l'odeur de la peur. Pauvres bêtes !

Ne m'en veux pas si je t'attache ! Les cordes sont le meilleur vecteur d'égrégore, que je sache. Liens, entraves, garrots, fil des Parques.

J'pense qu'on devrait pas enterrer les morts. La terre les dévore ou les vomit. On devrait pas faire de messe non plus. Çà les fait revenir.

Cet attirail de branches, de fil de fer, de croix et de fleurs coupées, et ces prières crachotées étaient du meilleur effet.

Culte du cargo : une famille qui s'entoure d'objets du 20ème siècle pour conjurer Millevaux

Égrégore = somme des pensées de jadis à la source de tout événement surnaturel

moulin à prières

Un bruit qui perce la nuit et la montagne, remue l'égrégore de l'air, réveille ce qui devrait dormir, évoque l'insensé. Le moulin à prières.

les dents du malheur

Un homme qui peut lire l'égrégore (ie l'émotion) qui se dégage de la tête des gens sous forme d'insecte (fourmi pour les pensées industrieuses, cafard pour les idées noires, araignées pour les machinations, cloporte pour la soumission...)

Confie la liste de tes ennemis au ventre d'un serpent mystique, fais-lui aussi avaler une amulette et un sac qui contient la cendre d'un de tes ancêtres, envoie le serpent dans la maison des tes ennemis, alors le serpent prendra son dû.

des clochards jettent des pièces dans le fleuve, comme s'ils faisaient l'aumône au fleuve, comme s'ils faisaient offrande, comme s'ils étaient des prêtres comme s'ils étaient des dieux. Plonger au fond pour mieux refaire surface.

sarcomantie : refaire les lignes de la main

un gastromancien peut lire les sentiments d'un cuisinier quand il goûte sa cuisine

En fait elle n'a pas de tumeurs. Elle fait pousser des frères siamois sur son corps et les mange pour récupérer leur force et leur égrégore.

Millevaux est arrivé parce qu'on l'a voulu

Emprise = égrégore. Miasme vient du grec miasma, qui signifie la souillure religieuse

Les croyances sont auto-réalisatrices

l'emprise se nourrit de l'égrégore qui se nourrit de l'oubli

- Qui a frappé à la porte ? À qui parlais-tu ? - Personne. - Personne ? - Juste un fantôme du passé...

Antoine "Kirdinn" Nobilet : Elle m'a demandé de tirer une lame du Tarot de l'Oubli. J'ai tiré la Mort. Fichtre,comment ai-je pu oublier que j'étais la Mort ?

Arjuna Khan : Il porte dans sa gueule torve le fruit de nos péché. C'est très désagréable à regarder mon ami hein ?

Arjuna Khan : Derrière ces cages de corps, cadavre souriants. Il y avait une perle qui attendait d'être cueilli. Kinder, mon chasseur de fée.

Arjuna Khan : Et parmi leurs songes, abîmes verdoyants, on aurait pu y voir les angoisses ancestrales qui avaient forgé le monde.

Arjuna Khan : Dans son œil torve ne ruminait que la cogitation d'un monde presque mort. Pourtant les corbeaux croassaient de plus belle.

Arjuna Khan : Ses vois font écho à sa multitude. Faites le taire par pitié, l'emprise afflue et je sens qu'il cherche à me corrompre.

Arjuna Khan : Un jour, j'ai trouvé un corps dans un ravin. Je n'aurais sûrement pas eu si peur, si cela n'avait pas été le mien.

un prêtre qui fait du trafic de confessions chargées en égrégore

"Les forêts limbiques ressemblent à la forêt qu'on vient juste de quitter, sauf que les arbres et la terre sont encore plus noirs et que derrière il y a comme un horizon d'un blanc aveuglant. Ici, tout est en négatif. Les corps sont noirs, l'obscurité est blanche, le ciel aussi est en négatif, les cavernes et les montagnes sont inversées. L'égrégore en grande concentration brouille l'air comme s'il y avait un incendie. Il est facile de s'égarer, des silhouettes aperçues en bordure nous attirent, des échos familiers nous appellent et nous trompent. Parfois, on arrive dans des endroits qui ressemblent à nos souvenirs, les plus tristes ou les plus heureux.

Des feuilles commencent à bourgeonner sur le corps des personnages, symbolisant leurs ressources intérieures, à présent exposées à la vue des autres et aux dangers de ce monde.

Dans les forêts limbiques, les morts parlent aux vivants, les vivants couchent avec les morts pour se réchauffer d'un hiver sans température.

Après une errance qui dure une minute ou cent ans, on trouve son chemin. On sort en passant dans un nouvel arbre, dont le creux est organique et humide, une matrice. Et si l'on a de la chance, on arrive exactement où on voulait être. Si l'on a de la chance...

Malgré ces dangers, des braves et des fous tentent l'aventure de passer dans les forêts limbiques, pour parler à leurs proches disparus, retrouver un ami égaré, subir une initiation, avoir des visions rituelles, se cacher d'un prédateur ou tenter un voyage impossible. Et les horlas qui naissent dans la froideur de cet endroit passent à leur tour dans la nature et dans les rêves.

Les forêts limbiques sont un monde fait d'égrégore, de cauchemars et de fantasmes. On raconte qu'on peut y accéder en entrant par des arbres creux, que l'on trouve pour peu qu'on soit assez sensible à l'égrégore.

Les chamanes connaîtraient des potions pour s'y rendre, et certains passeurs prétendent pouvoir vous les faire traverser. Les forêts seraient un raccourci pour se rendre dans n'importe quel endroit vers lequel se dirige notre volonté. La traversée est rapide, mais périlleuse. Parfois, il faut payer son entrée en sacrifiant des souvenirs. Des horlas hantent ce monde, certains sont faits de vos plus grandes peurs, d'autres sont plus génériques ; des raies manta qui se nourrissent de vos pensées, ou ce grand cerf livide dont les bois sont faits de bras entremêlés.

Une personne qui rachète des dettes d'honneur

les animaux aussi produisent de l'égrégore

Il y avait cette femme, elle aimait tellement cet homme (qui n'était pas son mari) que son enfant est né avec le même visage, alors on a cru qu'elle avait été infidèle et l'homme a été battu à mort

La météo de l'égrégore donnée par le chamane : atmosphère chargée d'angoisse, vagues de peur, tempêtes de colère, pluies de fiel, éclaircies de joie

des pilules de drogue annoncées comme très puissantes qui contiennent en fait seulement de l'égrégore très concentrée

un conteur-enquêteur chargé de débusquer les criminels en identifiant quel scénario ferait la meilleure histoire possible (puisque selon la croyance de l'égrégore, c'est alors celle qui a eu le plus de chances d'arriver)

Arjuna Khan : « "La fureur extatique des soleils azurés s'enflamment tel...", non mais sérieux, ils t'ont fait quoi au ciboulot mec ? »

Un homme qui redécouvre une collection d'objets et d'enregistrement liés à un chanteur célèbre du passé. À force de les écouter et de les collectionner, il commence à prendre l'apparence du chanteur et à se comporter comme lui

Je les sens littéralement sur ma peau. Tous ces bruits qui courent sur moi.

objets chargés en égrégore : montres, lunettes, dents en or, mèches de cheveux, médaillons, camés, photographies, journaux intimes

les dangereuses mines de déchets, les démanteleurs de bateaux et d'immeubles avec des poches d'égrégore qui provoquent des coups de grisou

sourciers et mémoire de l'eau et égrégore

des auras-branches dirigées vers les êtres et les choses auxquelles on pense

Un médecin qui va faire du ho'oponopono chez les malades du village (oubli égrégore emprise)

l'égrégore que produit les abattoirs

celui qui en prenant son bain annuel a des visions dans les ronds de gras sur l'eau noire

Arracher (par la force) le pardon des gens pour l'égrégore que cela procure

Quand on commet un acte vraiment grave, les gens peuvent l'apprendre par la résonance que cela produit dans l'égrégore

Une personne qui vole l'identité d'une autre.

L'égrégore est tissu de coïncidences

si on fait quelque chose et qu'on ne le raconte à personne, cela finira par n'être jamais arrivé

A force, tout le passé aura disparu, comme un humus qui aura nourri l'égrégore

Des personnes qui écrivent de terribles lettres (car sincères) quand ils sont somnambules

Lettres altérées par l'égrégore

Les plantes sont sensibles à l'égrégore

l'égrégore est toxique pour le corps

Les esprits et les fantômes sont attachés aux objets anciens

Des cerveaux utilisés comme ordinateurs créent de l'égrégore en masse

L'arbre à têtes coupées

L'espoir, c'est ce qui nous tient en vie. Quand nous réalisons nos rêves, nous mourrons

une ville-cimetière

Concept de progresser dans la foret en détectant des veines sécurisées. Utilisation des chiens pour sentir les zones imprégnées d'égrégore.

Arbre en os poussant sur un charnier

forêt de clous

L'influence de Shub-Niggurath se matérialise par un corpuscule (l'emprise) et une onde (l'égrégore). Si l'emprise n'est que matière brute, l'égrégore est la rémanence d'émotions psychiquement très chargées et influence la forme même de Millevaux. L'égrégore participe à la formation des Horlas et dicte les codes de la sorcellerie.
"Def wikipedia : Un égrégore (ou eggrégore) est, dans l'ésotérisme, un concept désignant un esprit de groupe, une entité psychique autonome ou une force produite et influencée par les désirs et émotions de plusieurs individus unis dans un but commun. Cette force vivante fonctionnerait alors comme une entité autonome. Le terme, apparu dans la tradition hermétiste, a été repris par les surréalistes, qui l'ont chargé d'un fort potentiel subversif.

Incarnations de sentiments à cause de l'égrégore :
Monsieur mon passé, le Bonhomme Douleur

Pour se venger d'un village, un enfant répand la rumeur de la présence d'un loup mangeur d'homme jusqu'à ce que dernier finisse par exister (a cause de l'égrégore)

Faire appel à un sarcomantien pour modifier les lignes de sa main et ainsi changer son destin.

L'égrégore rend fou.

À cause de l'égrégore, certains rêves rappellent la réalité. Possibilité d'agir consciemment ou inconsciemment sur la réalité à travers les rêves (exemple : éteindre un feu dans le rêve, l'éteint en réalité, brûler un objet dans le rêve le brûle en réalité).

se crever les yeux pour sentir l'égrégore

Donner plusieurs pistes d'origine pour l'égrégore

L'Arbre à vœux. Branches chargées de messages, parchemins, papiers gras, écorces gravées, cailloux peints. Malédictions, rêves de vengeance.

Un réseau d'égrégore pour communiquer, comme un réseau internet

Michel Poupart : Je me demande ce qui pourrait se passer si des personnages de Millevaux découvraient d'étranges bougies dans la cabane d'un sorcier - avec une notice expliquant que les personnes avec qui elles "s'accourdent" peuvent manipuler l'égrégore, (ou au moins se protéger de ses effets). La note oublie évidement de préciser que les utilisateurs des bougies meurent, (ou sont enportés dans une autre dimention), quand celles-ci sont consumées... Thomas Munier : c'est sympa cette histoire de bougie, ça peut aussi servir de détecteur d'égrégore (la flamme augmente d'intensité si il y a bcp d'égrégore, et si tu la souffle, tu anéantis l'égrégore, mais la bougie est foutue, et pourquoi pas, en effet tu meurs)

Delirium tremens, humus en vomi, branches crispées et forestiers hagards. Il est tout près, le but final de ma quête. L'Arbre à bouteilles !

des pièges à loup et des collets qui poussent dans l'humus ou dans les arbres.

Une horloge à l'aiguille cassée. Une rose déchue. Un portrait en camé. Un animal mort. Ils faisaient commerce d'objets chargés d'égrégore.

Nous sommes sortis de nos abris après la tempête d'égrégore. Tout autour de nous, trophées, membres, bijoux, statues. Une forêt de symboles.

Je m'empêtre dans une forêt de cordes. Câbles et soies tendus en tous sens, vibrant d'égrégore. Lesquels tirer, trancher ? Fils du destin !

Tempête d'égrégore, forêt de symboles, carnaval de la corruption. Êtres et choses devenus fous. Millevaux, un territoire obsessionnel.

Je survolai la forêt en ballon. Lignes d'angoisse, rivières de tristesse, montagnes d'espoir. Je vis ce que l'égrégore produit sur le monde.

des paroles qui courent dans la nature

L'égrégore augmente avec le temps : les mythes appartiennent au futur, pas au passé

un serial killeur (euse) qui séduit des personnes jusqu'à ce qu'elles sombrent dans l'amour fou et les tue ensuite par surprise (ou leur demande de se suicider, ou de le laisser les tuer) pour déguster leur corps imprégné de cet égrégore d'amour pour lui.

L’intention est une action.

La chance ou le destin sont une forme d’égrégore qu’on peut capter, faire circuler, voler ou provoquer.

Plonger dans l’égrégore pour voir le futur ou la vérité a des risques : parfois on voit ce qu’on cherche, souvent on voit toute autre chose et on accède à des révélations dérangeantes.

Toutes les catastrophes naturelles peuvent être provoquées par un dysfonctionnement des mœurs humaines ou la sorcellerie comme une punition divine.

Malheurs, blessures, infortunes et oubli sont contagieux : il faut soigner toute la communauté pour guérir une personne.

Le sang et les fluides vitaux sont vecteurs d'égrégore (d'autant plus qu'ils sont post-mortem).

La drogue est un moyen de lire l'égrégore.

Se plaindre du mauvais sort contribue à l'accroître.

Les objets et tableaux qui représentent ce qu'une personne juge subvervif contiennent des esprits démoniaques et portent le mauvais œil.

Des vortex de corbeaux entourent ceux qui sont maudits

Un menuisier mandaté par un mystérieux commanditaire pour sculpter une statue du Christ en croix pour qui il se prend de passion / répulsion

les mimes : capables de tuer sans arme, juste parce que leur mime de poignardage est persuasif

Notre cerveau est un arbre de réseaux neuronaux

La chasse aux cartographes qui dessinent des monstres sur les cartes (les créant alors par effet d'égrégore)

Quand les chirurgiens ouvrent les patients, ils voient toutes les saletés mentales à l'intérieur

les animaux aussi génèrent de l'égrégore

les reliques fonctionnent alors qu'elles sont pourries parce qu'elles sont chargées d'égrégore. Ainsi un vieux flingue rouillé va toujours fonctionner parce qu'il a déjà servi à tuer. De là à dire que toutes les reliques sont maudites, il n'y a qu'un pas.

Par l'égrégore on transforme involontairement le caractère d'une personne jusqu'à ce qu'il devienne comme on le perçoit, ou pire : si je crois que x est un menteur, x devient un menteur parce que son caractère évolue ou que la réalité change pour transformer ses vérités en mensonges

La bible des hallucinations : chaque page donne une hallucination divine (serait constituée des souvenirs d'un fou mystique?)

Une bougie qui si on l'allume au chevet d'une personne lui transfère un calvaire permanent lié aux stigmates du christ

Un objet fondu dans les pièces des trente derniers de Judas, pousse son possesseur à trahir son meilleur ami

Une clef d'argent qui provoque des cauchemars de plus en plus intenses jusqu'à ouvrir une entrée vers les forêts limbiques

On prend soin de détruire les armes de son adversaire, sinon celui-ci peut revenir nous hanter avec cet arme, ou l'arme peut nous faire du mal par elle-même

l'intention que le forgeron met dans une arme

objet : le plateau d'argent ensanglanté qui a porté la tête de Saint-Jean Baptiste et la robe de danse de Salomé
il y a des crimes parce qu'il y a des enquêteurs, des blessés parce qu'il y a des infirmiers

Quand un chasseur se vante trop des exploits de sa chasse, on le tue et on fait un tambour avec sa peau pour chasser les horlas

Objet hanté : une main coupée et brûlée sur laquelle est serré un couteau par des liens de fer, ayant appartenu à Robert François d'Amiens, torturé pdt trois mois et supplicié en place publique pour avoir tenté d'assassiner le roi (arme parfaite pour un régicide)

Les jours/lunes bénits et les jours/lunes maudits : entreprendre une activité prospère dans les jours maudits sera scellé de malheur, tout comme prendre le deuil ou rester oisif pendant les jours propices. Le problème est que le calendrier est fluctuant et malade, on oublie les proverbes si riches en conseils. Connaître les jours propices et les jours maudits est un travail de météorologie divine des plus hasardeux

Si on se coupe les ongles au déclin de la lune, ils connaîtront ensuite une pousse monstrueuse

Si la lessive est faite le vendredi, le linge se met à saigner

La propagation d'une fausse rumeur est punie de mort : on ne joue pas impunément avec la réalité

Le fou qui (croit qu'il) a une armée de playmobils pour le défendre

être sceptique n'est pas l'attitude la plus rationnelle à Millevaux

par l'égrégore, on peut sentir la souffrance d'un arbre

des arbres maudits qui portent malheur aux amants qui gravent leurs noms sur leur écorce

les feuilles des arbres changent de forme, de texture, de couleur, deviennent toxique ou au contraire succulente, en fonction des fluctuations de la nature de l'égrégore

Des entraînements pour museler ses émotions afin d'éviter que l'égrégore ne génère des horlas

Apprendre le principe de l'égrégore ne l'affaiblit pas, au contraire la paranoïa qu'elle engendre crée des monstres. Quel pire producteur d'égrégore que celui transi de peur qui ne cesse de répéter : « ne pense pas à un horla, ne pense pas à un horla... »

Jesus t'aime et veu teu sauver de l'enfer une foi le jugement venue etu prez à entandre san message (graffitis sur la porte des toilettes publiques)

Un homme avec un véhicule qui dit : « Je livre de la pierre et du bois. ». En réalité, il transporte des pierres tombales et des cercueils, mais ça porte malheur de dire la vérité, celui qui l'apprend risque par exemple de mourir dans les 24 H

Quand on veut tuer son chien, on l'accuse de la rage et une épidémie de rage se déclenche

A cause de l'égrégore, les gens estiment qu'ils sont responsables de leur maladie et qu'ils peuvent arranger les choses en faisant pénitence

des forêts d'arbres sans feuilles dont les branches se nourrissent d'égrégore

Une mitraillette thompson ayant appartenu à Wolfgang Amadeus Mozart

Un tas de clopes au pied d'une souche cache une perle bleue

SORCELLERIE

les cordes sont un bon vecteur d'égrégore

Liens du sang, malédictions, pactes irrévocables. Dur d'être pauvre quand il ne reste plus que les paiements terribles de la sorcellerie !

Confie la liste de tes ennemis au ventre d'un serpent mystique avec une amulette de la cendre des tes ancêtres ; le serpent prendra son dû.

Je vois les émotions qui se dégagent de la tête des gens. Fourmis, cafards, araignées, cloportes, grouillent les insectes de leurs pensées.

Je vais chez le sarcomancien, il va me refaire les lignes de la main pour changer mon passé, mon destin, mon avenir. Ou tout effacer ?

Le sarcomantien m'avait préparé ce pot de crème. Une crème pour changer de visage. J'ai tellement peur et envie de l'essayer à la fois.

Ces boissons putrides où l'on voit des fantômes, que se passe-t-il si on les boit ?

la faiseuse d'anges

des viscères d'animaux dans une bétonneuse

De ce que je pourrais dire de l'alchimie à Millevaux, vite fait, c'est qu'elle se concentrerait sur l'emprise : transmutation animal-végétal-minéral. Mais flirterait forcément aussi avec l'égrégore et la mémoire. Que l'Arbre de Vie pourrait être un de ses symboles. Qu'elle se croiserait avec d'autres disciplines, comme la science, la sorcellerie, la sarcomantie, la kabale (la recherche du nom secret de Shub-Niggurath, dans Daath, le cercle caché de l'arbre des Sephiroth, le Cypher Noir, la formule suprême d'emprise, la recherche du nom secret de Dieu dans l'analyse numérologique de la Torah, le Cypher Blanc, la forme suprême d'égrégore)

Arjuna Khan : Chariots à conneries ! J'l'ai pas buté pour la nourriture ! Jl'ai cramé pour qu'personne mette la main dessus.

La recette de la chaux des philosophes m'emmène à une chose. L'alchimie et la sorcellerie ont une commun qu'il existe des recettes, mais que leur exécution est si compliquée qu'elle est en réalité impossible ; l'échec est alors toujours justifié : on aura procédé à la mauvaise époque, avec le mauvais ingrédient, dans les mauvaises conditions, on aura mal interprété un terme... Cela, c'est mon point de vue de cartésien. Mais dans le cadre de Millevaux, on doit adopter une pensée magique, et admettre que la réussite de ces recettes est possibles ; peut-être alors qu'elles nécessitent un grand art, une grande compréhension de l'emprise et de l'égrégore : aussi en théorie l'alchimie est à la portée de chacun, mais elle nécessite un grand apprentissage, ou encore ces recettes sont un leurre, seul le pouvoir de l'officiant compte, voire même sa seule croyance dans le fait que ça va fonctionner, ou sa seule volonté que ça fonctionne (et plus je paye le prix, plus je crois / veux que ça fonctionne) : principe de l'égrégore. Ceux qui ont atteint la connaissance suprême de l'égrégore, soit peuvent se passer de recettes, d'incantations et de matériel, soit au contraire échouent systématiquement puisque désormais incapables de produire un effet placebo, ils sont obligés de manipuler des apprentis crédules qui croiront à leur place et réussiront à leur place.

Professions connues pour être des professions de sorciers ou de horlas : tavernier (recueillir des histoires permet d'accumuler de l'égrégore), lavandière (on les dit annonciatrices de mort, on dit que le linge qu'elles lavent sont en fait des cadavres d'enfants tués par leurs mères, que laver le linge de nuit permet d'en extraire l'égrégore), crieur public (encore un véhicule d'égrégore), pleureuse (crieur public et pleureuses étant tous deux des formes de banshees, porteurs de nouvelles funèbres et s'en nourrissant à la fois)

les marques : sortes de voults disséminés dans toute la ferme de l'envoûté pour servir de relais à la malédiction
messes noires et orgies en faveur de horlas, associés à Lucifer

Le chamane intercède avec les esprits de la nature par un cycle de possession, transformation puis contrôle

une personne dont la sorcellerie consiste à pousser d'autres personnes à commettre le mal qu'elles se retenaient de commettre

À partir d'un simple linge, traire à distance les fluides corporels de la personne ou de la bête envoûtée

Des serrures pour regarder dans les maisons des autres, des robinets pour voler leur vin à distance, par les forêts limbiques

arbres sorciers (concept emprunté à Michel Chevalier)

la gestation et l'avortement pour autrui

Les passages vers d'autres mondes s'effectuent par l'immersion dans l'eau, dans la terre, dans le sang, les viscères, les racines, les morts, les asticots

Le chamane est celui qui fait un pacte avec les horlas, allant même jusqu'à se faire posséder par eux, pour en retour assurer un équilibre entre le monde des humains et celui des horlas.

Les cervidés ont une capacité naturelle à la nécromancie / à revenir d'entre les morts.

"Langue Putride :
Langue composée de grognements et de borborygmes. Elle peut être parlée aussi bien par les humains, la plupart des animaux et les Horlas. C'est la mère de toutes les langues, la langue des rituels de sorcellerie et la langue de Shub-Niggurath.

La Langue Putride est la mère de toutes les langues. La seule à pouvoir être prononcé par toute bouche humaine et animale."

"Comment créer de l'égrégore ? Moi je mets quelque chose dans un sac, je le ferme avec un noeud et je le dépose au milieu de la rue

Dans sa boutique, des centaines de flacons de larmes. Cristallines, fondues, fluides, opaques, irisées... Sentiments à boire et à vendre.

un aveugle qui voit à travers l'égrégore. Des aveugles volontaires.

Depuis que je suis aveugle, je ressens l'égrégore. Je vois les émotions, lis dans le passé, le futur. J'ai bien fait de me crever les yeux !

récolter l'égrégore contenue dans la sève

les cordes sont un bon vecteur d'égrégore

les arbres têtards : une coupe d'arbre censé manipuler l'égrégore

Je ne me fie pas à ces charlatans et ces sorcières. Rien ne vaut une immersion dans une baignoire remplie de tripes pour garder la santé !

La corruption et l'égrégore ne sont ni bonnes ni mauvaises : tout dépendrait de leur concentration, de leur canalisation

"Consultante : Pauline Astolfi

Sorcellerie :
La sorcellerie, ou magie noire, est l'art de manipuler la corruption et l'égrégore. Elle se pratique instinctivement ou au terme d'un apprentissage. Un sorcier n'est jamais complètement maître des effets de sa magie. La corruption et l'égrégore le manipulent en retour, altérant aussi bien son corps que son esprit.

La Sorcellerie n'est que la forme principale de Magie Noire. Autres formes = Alchimie (sarcomantie) / Cabale (Golems de magie noire) / Prêtrise (le Pape & les prêtres corrompus).

La Magie Noire rend mauvais parce que les personnes faibles qui la pratiquent sont écrasées par cette magie (également vraie pour la magie blanche).

Si on la pratique de façon rapide et sans de complexes rituels, on risque de perdre le contrôle et les conséquences seront terribles (choc en retour, attirer des horlas, succomber à la corruption, etc...).

Magie instinctive / magie volontaire (ou élaborée)
Inné / acquis : en fait, tout le monde peut faire de la magie, à condition de l'apprendre. Pas de notion de « don ». Mais pour un humain, c'est un apprentissage long et coûteux.

La pratique de la Magie Noire rend accro. L'égrégore est une drogue qui crée des junkies de la sorcellerie.

De l'importance des décoctions :
Mettre au moins ¾ recettes. Cf Le Masque des Sorciers, Le Temps des Sabbats.

Boisseau = petit fagot de bois d'arbre mort, dans lequel on entortille des herbes, des algues, des organes et des poils. (sert pour des sorts d'envoûtement, des sceaux, des alarmes, des « caméras de surveillance »).

De l'importance des rituels :
Ils servent à :
créer / attirer la corruption
la manipuler
3 moyens : (centrés sur soi ou sur des éléments extérieurs) :
- incantation (langue putride, auto-persuasion, auto-corruption)
- torture : la souffrance, le sang, la mort libèrent de la corruption (valable avec tout type d'être vivant, animal ou végétal -> ex : l'arbre torturé utilisé comme focus) : la nécromancie utilise ce type de rituel
- chimie (d'où lien entre alchimie et magie) : gaz de décomposition, secrétion animale, émission toxique, etc... génèrent de la corruption.

Centrer le rituel sur soi : + de corrupption interne ; + d'autonomie
Centrer le rituel sur les autres : - de corruption interne, + d'efficacité (en fonction des quantités utilisées).
Les familiers sans tête sont des animaux pratiquant la magie noire, que les sorciers humains capturent. Au terme d'un rituel, ils leur tranchent la tête et la queue. L'animal vit toujours mais il est désormais un familier à la solde du sorcier, qui sert à la fois de messager, d'espion et de catalyseur magique.

Talismans dédiés à des déités Horlas (qui ont une aura suffisante pour être reliée à un talisman et à des symboles)

principe du choc en retour : si l'envoûtement échoue ou que la cible à une volonté ou une foi trop forte : le sort retourne à son lanceur. Possibilité de faire un « triangle » (une troisième cible sert de « prise de terre » : un animal, un végétal, un humain).

Triangulaire : on associe un objet ou une personne entre l'envouteur et la cible qui subira le choc en retour

Convents de sorciers qui se mettent en réseau à distance pour mutualiser leurs énergies magiques : risque de se prendre un choc en retour destiné à un autre sorcier.

Décoction qui permet de voir Shub-Niggurath

principe de triangulation de la magie pour éviter le choc en retour

Pouvoir sorcier : un sort n'est jamais perdu

L'envoûtement et le désenvoûtement implique toujours un contact, qu'il soit physique ou métaphorique par l'intermédiaire d'un voult

La langue putride est une transcription de l'egregore pure. C'est pour cela qu'elle est utilisée dans les rituels

La langue putride est aussi la langue des sorciers car elle permet la transmission de sorcier a sorcier

Sorcellerie innée et sorcellerie inconsciente (lancée sur le coup d'une emotion forte)

A cause de l'egregore et du non-academisme de la sorcellerie, il n'y a pas de typologies de sorcier ou de liste de sorts : chaque sorcier et chaque sort est unique

Sorcellerie Innée : il arrive qu'un sorcier ignorant son don envoûte des gens par mégarde. Il leur suffit d'avoir une mauvais pensée contre eux et la personne tombe inexplicablement malade.

Dagyde = support des envoûtement (poupées ou autres)

La sorcellerie a millevaux est differente de celle de l'age d'or : elle est adaptée au contexte forestier et a la surabondance de corruption et d'egregore. Elle ne se transmet plus que par voie orale. Elle est beaucoup plus innée qu'avant.

Il semblerait que des armatures en osier ou en grillage, préalablement envoutees, offrent une barrière a l'egregore.

Certains sorciers se confectionnent des armures de grillage.

La sorcellerie n'agit que sur les hommes, les animaux et les végétaux. Mais elle peut agir qu'ils soient vivants ou morts

Voult = dagyde

La difficulté de fabriquer un sort fonctionel explique le faible repertoire de sorts efficaces des sorciers. En plus des sorts qu'ils maitrisent et qui sont traduits en terme de Traits surnaturels, ils possèdent tout un corpus de techniques qu'ils ne maitrisent pas, ou qui n'auront pas l'heur de fonctionner dans l'unité narrative du scenario. Elles ne sont pas traduites en Traits surnaturels car leur échec est automatique (le joueur le sait mais pas le personnage), ce qui n'interdit pas aux personnages de les tenter au cours du scenario

Charge = éléments porteurs de malefice (cadavres d'animaux, œufs, beurrées, marques, sang) qui contaminent hommes et bêtes qui marchent dessus

+ alors oui, je me simplifie la vie en unifiant l'égrégore sans pour autant dénaturer le principe. Grosso Modo à Millevaux des égrégores se forment encore plus facilement que dans le ""réel"". C'est tellement important que ça modèle complètement le monde et c'est pour ça que je l'unifie, un peu comme si toutes les égrégores se fondaient pour n'en faire qu'une.

+ je prévois bien le choc en retour et la triangulation dans le bouquin, mais en effet, je dois encore le traduire en termes de règles. Dans le scénario que je vais sortir avec le livre source prochainement, il y a un choc en retour et une triangulation, et là j'explique que grosso modo c'est comme au ping pong : l'envoûteur lance un sort, si l'envoûté résiste, le sort repart vers la cible tierce, si la cible tierce résiste aussi, le sort revient vers l'envoûteur. Des fois, les cibles sont des humains, dans le cas de sorciers indélicats.

+ je ne parle pas de magie ""chrétienne"" mais mes sorciers vont pouvoir utiliser des symboles chrétiens comme ça se passe aujourd'hui : pour l'égrégore que ça véhicule.

+ pour la magie noire et blanche, oui tu es dans le vrai. Je vais nuancer en supprimant les termes pour parler de sorcellerie à la place. Je ferai un paragraphe à part pour la sorcellerie bénéfique.

+ j'ai aussi lu que la puissance du sort était directement corrélée à la volonté du sorcier, et du coup volonté de nuire dans le cas des sorts néfastes. Mais il y a des cas atypiques intéressants, comme la sorcellerie innée, le gars il veut du mal à un autre gars et ça l'ensorcelle, comme ça, sans le vouloir ouvertement. Du coup, oui pourquoi pas aussi des gars qui jettent des sorts sans s'en apercevoir, dans un état second...

+ enfin, il me semble qu'une partie de la sorcellerie consiste à ne pas lancer le sort directement mais intercéder auprès d'esprits pour qu'ils le fassent. C'est bien sûr une relation toxique qui s'installe entre l'intercédant et les esprits qui

peuvent lancer des sorts trop puissants ou interprétant de travers la volonté de l'intercédent. J'ai un scénar où il se passe un truc dans le genre. Un sorcier crée un golem à partir de son ombre et le golem va accomplir ses quatre volontés. Sauf que clairement il surinterprète (en fait, c'est l'expression de l'inconscient du sorcier), et par exemple si le sorcier lui demande de nuire un peu à quelqu'un, le golem va plutôt le massacrer avec toute sa famille.

Pauline : Pour la derniere partie, oui tout a fait! Il y a deux facons de voir la magie, soit tu considere que tu manipule une energie magique qui est presente partout, soit tu considere que tu demande a des entités d'interferer...

On a d'ailleurs tendance a dire que si tu le fait sous la contrainte, tu peux avoir de forts résultats mais ca risque de te peter a la figure, et si tu pefere instaurer une relation de confiance, tu n'aura jamais une aussi forte puissance, mais elle sera moins ""dangeureuse"" ^^

j'ai pas trop le temps pour ce soir, je te remet dautres trucs par la suite

Thomas : ça me donne des idées. les Horlas pourraient servir d'intérmédiaires... Avec les risques que ça comporte pour le sorcier.

les cerveaux, les cœurs et les organes génitaux humains regorgent d'égrégore : ce sont des parfaits voults ou nourritures pour les sorciers.

Un sorcier avec des yeux collés sur ses orbites par dessus les siens

"AUTRES MAGIES

La Magie Blanche utilise aussi la corruption et n'est bénéfique / bienfaisante qu'en apparence = elle porte en elle les germes de l'eugénisme et de la destruction.

Préciser que l'usage de la Magie Noire/Blanche est + ou moins bien perçue suivant le milieu / la religion (ex : même la magie blanche est vue comme de la sorcellerie par les chrétiens, à moins qu'on la fasse passer pour des miracles)/

Comparer la magie noire à la Cabale (spontané <> codifié), à l'Alchimie (chimie organique <> chimie des matériaux), à la prêtrise (foi dans la nature <> foi en Dieu). Insister sur l'absence de norme, d'écrits, et de dogme.

Inquisition : Combat de la Magie Noire / Théurgie <> la Magie Noire/Sorcellerie. (rappeler qd même que la collusion Théurgie/sorcellerie est un secret bien gardé par le Vatican, et même la majorité des prêtres l'ignorent, et/ou ne pratiquent pas la théurgie). Le rôle de l'Inquisition est aussi de confirmer l'autorité de l'Eglise en faisant régner la terreur : bien plus d'innocents que de véritables sorciers finissent sur ses bûchers ou dans ses salles de torture.

Un homme qui a le pouvoir de ressusciter tout ce qu'il a un jour mangé (animaux, plantes, objets... et humains...)

Gastromancie = façon de manipuler l'égrégore en insufflant ses sentiments dans sa cuisine. Un plat préparé avec amour fera ressentir l'amour à celui qui le mange, etc... Cas d'un cuistot de régiment qui cuisine ses plats avec colère (imaginer une recette qui évoque cela) pour faire ressentir la rage à ses soldats
Un homme qui a le pouvoir de ressusciter tout ce qu'il a un jour mangé (animaux, plantes, objets... et humains...)

Créer tableau avec interprétation des lames du tarot de l'oubli (poss. Combiner avec post-it flachebacque)

Un homme achète sa fortune au Diable. S'il ne veut pas aller en Enfer à sa mort, il doit avant avoir revendu toutes ses possessions de mortel. Il se retrouve avec quelques bricoles hors d'usage qu'il ne parvient à vendre nulle part et passe le restant de ses jours à les brocanter...

Voyager en utilisant l'egregore comme transport. On s'aventure dans des sentiers secrets, on marche dans des forets oubliées, et quand on en sort, on est a plusieurs centaines ou milliers de km de là.

Mais ces raccourcis magiques sont hantés par des Hapts qui ne feront qu'une bouchée du voyageur imprudent

Pauline Astolfi

alors plusieurs choses, tu parles ""de"" l'égrégore"", s'agit il du fait que toi tu veilles en faire UNE entité unique manipulable?

Parce que sinon dans la ""réalité"" enfin, dans ce que j'ai pratiqué et que je connais, on parles d'égrégores, en fait ce sont des choses individuelles, par exemple on peut partir de la question de savoir si dieu est un égrégore créé par la foi des personnes ou si c'est lui qui a créé les gens....l'oeuf et la poule..... y en a meme pour avancer des théorie comme quoi nous sommes tous les égrégores d'autres entitées..... c'est sans fin (et super interessant ^^)

j'adore l'idée du brocanteur <3

Pour ce qui est des fagots qui peuvent servir de ""caméra"" et autre, oui c'est une trés bonne idée et qui n'est pas trés éloignée de la ""réalité"" ca se fait aussi^^ perso j'ai jamais testé (pas eu besoin) mais je ne vois pas pourquoi ca ne pourrait pas se faire.

je sais pas si tu as imaginé ou trouvé pour la gastromancie ^^ mais j'aime beaucoup le concept, et encore une fois dans le cadre d'un rituel, c'est tout a fait envisageable ^^

alors une chose que tu ne connais peut etre pas mais qui est suceptible de l'interesser, c'est la loi du triple retour. C'est a dire que dans le milieu magique on considere que les énergies que tu utilises finiront un jour ou l'autre par te revenir, sans qu'il y ai une volonté consciente de cela, mais comme l'élastique de ton lance pierre, ou comme.... j'ai pas trop d'idée ... ^^ mais on considere que si tu aide, un jour ou l'autre ca te reviendra, c'est un peu une augmentation du principe du karma en fait......appliqué a l'univers de la magie...

et du coup pareil, si tu fais ""le mal"" on considere qu'un jour ou l'autre tu te prendra des energies négatives dans la tronche....pourquoi pas sous la forme d'un jeu de role d'un ratafge automatique a un moment ou a un autre de dés, ou une action qui foire automatiquement, ou encore d'un trés gros malus....

sache que dans le monde ""réél"" pour contrer cela, les magistes confirmés qui veulent malgrfé tout faire ""le mal"" utilisent des cibles pour le triple retour, typiquement, c'était le chat de la sorciére.....(oui oui ^^) mais ca peut etre aussi un groupe de maison, si tu crée un cercle de triple retour autour de ces maisons.....afin que l'energie que tu va developper retombe dessus.... aprés c'est vraiment pas trés sympa..... ^^

pour la petite anecdote, j'ai vu moi meme un cercle de triple retour au luxembourg, dans la ville meme, il y a environ je pense une douzaine d'années..... il faisait le tour de plusieurs maisons, en plein centre ville, avec des litanies diaboliques (du coup, ca peut vouloir dire que c'est de la magie ""chrétienne"" en tout cas, le magiste utilise ces représentations la) écrites par terre, sur un cercle d'environ 500m de diametre, et non éffacées (ce qui dans une ville comme ca est impressionnant ^^)

Ensuite et our finir sur mes remieres impressions: le concept de magie ""noire"" ou ""blanche"" est un peu obsoléte pour moi, on considere plutot qu'il y a une intention. Je m'explique. C'est a dire que tu veux aider quelqu'un (magie blanche) mais que ce jour la tu es de mauvaise humeur, tu n'a pas le moral, bref, tu n'est pas dans de bonnes dispositions: le sort risque de tourner en sort ""négatif"". pareil pour la magie dite ""noire"" tu veux faire un sort de vengeance, tu apprend une minute avant que tu as gagné au loto, y a peu de chance que ton esprit soit assez ""noir"" pour realiser ce rituel.

tu peux impliquer un certain esprit pour faire du ""mal"" une certaine folie...mais sans le dire a tes joueurs....que ce soit un parametre qu'ils ne maitrisent pas par exemple. Genre eux ne sauront jamais si ils sont ""assez dark"" pour le reussir... on considere en magie que pour faire un rituel vraiment de haine, il faut enormement de volonté mentale, une rage enorme, parce que au dela du fait de se dire ""je l'aime pas trop lui"" il faut vraiment une grosse force mentale pour décider, sciemment de faire ""le mal"".

Voila ^^ c'est un peu brouillon mais ce sont mes premieres impressions

panseur de douleur / né par le siège / prend la douleur (mais la ressend donc) même parfois de façon involontaire / va ensuite la déposer dans un arbre
idem pour les panseurs de feu ?

Chamanisme

L'Arbre à vœux. Branches chargées de messages, parchemins, papiers gras, écorces gravées, cailloux peints. Malédictions, rêves de vengeance.

Ils écrivent des consciences humaines sur des rouleaux en hébreu, commandent à la matière inerte et cachent le nom de Dieu dans une cité."

Chamane : alliance, épousaille ou fécondation de la fille de la forêt.

Nourrir un horla de sa propre chair pour récolter du pouvoir.

Chercher à se faire posséder par un horla pour bénéficier de son pouvoir ou de ses relations avec le reste de la surnature.

Toute forme d'automutilation ou de cruauté engendre de l'égrégore.

Sorciers et empoisonneurs utilisent des parasites horlas

Certains chamanes sont sains d'esprit, d'autres sont des fous qui cherchent un exutoire ou des réponses.

Le chamane transgresse le genre et le sexe pour épouser l'emprise.

Le chamanisme n'est pas une religion. C'est une mythologie en constante évolution, qui change d'un chamane à l'autre.

La réputation rend le sorcier puissant.

Grossesse, blessure et maladie sont les trois moments cruciaux de contact fort avec l'emprise ou l'égrégore.

Si la vigilance du chamane se relâche un seul instant, Millevaux peut balayer sa communauté.

Un fragment de corps de horla constitue un fétiche magique recherché.

La sorcière pendant la nuit noue une mèche de cheveux de morte ou de horla à l'orteil d'un enfant pour qu'il attrape la malemort.

Le chamane qui se fait posséder par un horla parle d'abord en langues. C'est le premier pas vers la langue putride.

Le sacrifice d'êtres chers reste la meilleure source d'égrégore.
La solitude et la vie dans la forêt, tout comme la maladie et la folie, éveillent à l'emprise et à l'égrégore.

La sensibilité à l'emprise, de l'égrégore est affaire de famille, de sang, de lignée, mais aussi de bénédiction et de malédiction, ou encore de hasard ou d'exposition à une personne où une chose particulièrement irradiante.

Oubli, égrégore et emprise sont des forces qui s'alimentent mutuellement. (on pourrait aussi ajouter à ces forces la ruine, la forêt et les horlas).

Le chamane ou le sorcier vit en bordure du village.

Chamane au genre flou, preuve de son rapport avec l'emprise.

Les chamanes guérisseurs protègent des parasites horlas (parasites du corps et de l'esprit)

Le mariage avec un horla constitue un pinacle dans l'accession au monde de la surnature.

On sacrifie un animal, on baigne une personne dans son sang puis on la pare de ses intestins et on la coiffe de sa panse. Permet de confondre la personne avec l'animal et de la gorger de l'égrégore et de l'emprise du sacrifice.

Les chamanes vont dans les forêts limbiques chercher les souvenirs que les horlas ont volé.

L'identité est le jouet de l'emprise, de l'égrégore, de l'oubli et même des horlas.

Les chamanes sont les gardiens de l'orée.

La sorcellerie, manipulation de l'emprise et de l'égrégore, est affaire de vases communicants : un mort pour une vie, une maladie pour une autre, une chance pour une infortune, un mal pour un bien.

Bouche, mains, gorge, ventre, yeux, pieds : des organes magiques.

Un chamane n'a pas de collections de sorts à son actif : son rôle est majoritairement social. Il intercède avec les esprits et les horlas, retire des maladies magiques, mais tout ça il le fait d'instinct, il improvise sa liturgie au fur et à mesure. Certains chamanes ne croient pas à ce qu'ils font, ils pensent réaliser une imposture nécessaire, mais dès fois à cause de l'égrégore, leur liturgie fonctionne et alors ils se mettent à y croire. D'autres chamanes croient vraiment avoir un pouvoir ou être élu ou maudit par les horlas, et alors leur liturgie marche du fait qu'ils y croient. Et parfois leur magie ne fonctionne que parce que ce sont les autres, qui impressionnés par les rites étranges et effrayants du chamane, croient en leur efficacité.

Premiers signes de l'envoûtement : vaches taries, récoltes qui ne lèvent pas, impuissance (nouement de l'aiguillette).

Envoûteur = encraudeur. Désenvoûteur = désencraudeur.

Livres de sorcellerie : Le Grand Albert, le Petit Albert, Les Secrets du Grand Carrefour

Pour rechercher un trésor, on se guide avec une main de gloire : la main séchée d'un pendu enduite de graisse de loutre pour servir de bougie

Croire ne suffit pas toujours : on peut être persuadé de connaître des pouvoirs et des rituels qui sont en fait sans efficacité, et quand ils sont radicaux, entraînent des catastrophes : l'égrégore est une force ironique

Envoûter pour ensuite prendre l'envoûté sous son emprise et lui vendre un désenvoûtement lent, inefficace et coûteux parfois, pour envoûter quelqu'un, on fait un pacte avec un horla qui envoûte alors pour notre compte

Si quelqu'un qui t'en veut t'offre un cadeau, et bien à son insu le cadeau est maudit ; on dit qu'il sent la mort, il apporte le mauvais œil à celui qui le reçoit

pour rendre une personne amoureuse, placer une écorce grattée en langue putride sous ses pas, la personne sera victime d'une passion dévorante pour vous

Pour jeter un sort, on crée un voult qui est en fait un horla, à partir de matières composites. On le scelle puis on l'anime avec des substrats vivants (sang, parfums, cheveux) et il est censé travailler pour nous à ce qu'on lui a demandé : rendre une personne amoureuse de nous (la personne tombe très malade et elle ne peut se soulager qu'en ayant des rapports avec nous), maudire quelqu'un...

Ligoter une victime à un arbre pour se nourrir de sa peur, lui arracher les dents pour se nourrir de sa douleur, l'égorger pour se nourrir de sa mort

Bezoard : bloc de poils calcifiés dans l'estomac des chèvres ou des humains qui avalent leurs cheveux, réputé pour être un remède contre les envoûtements : certains tentent alors de s'en prémunir en mangeant leurs propres cheveux

des tourtes aux bébés brûlés

Un fétiche chamanique à base d'une tête de chevreuil et d'une patte de poulet, des plumes du tissu et des colliers, sert d'antenne d'égrégore reliées à son propriétaire

un charlatan un peu fou qui au lieu de lire les lignes de la main lit les doigts de la main (main gauche pour le passé, droite pour le futur) et propose de vous amputer des doigts funestes et de vous greffer des doigts fortunés dont il fait le trafic

Voyage initiatique dans les forêts limbique : dure sept jours, on y rencontre son double maléfique qui nous tue et nous pend à un arbre pendant sept jours, puis on revient accompagné de horlas qui incarnent nos plus noires passions
Mettre une maison dans le plus grand désordre génère de l'emprise et de l'égrégore

Les morts ressentent toujours la douleur : profaner ou torture un mort génère de l'égrégore

Métaux rares et fossiles végétaux et animaux chargés en emprise et en égrégore et qui font l'objet d'une exploitation minière

Un œil-tubercule qu'on se greffe pour voir les horlas invisibles

des envoûteurs qui permettent aux gens de récupérer des souvenirs mais comme ils sont mauvais, ils rendent de mauvais souvenirs sans le savoir

pilule de sommeil, chaque pilule contient la nuit de sommeil de quelqu'un d'autre, rêves inclus

le mégot de la cigarette d'un condamné à mort

objet hanté : un coffret rempli d'ongles

Objet hanté : un portable connecté à l'au-delà qui parle d'une voix sinistre

Objet hanté : une bouteille d'un excellent cru issu de vendanges maudites

Objet hanté : des rognures d'ongles

Objet hanté : Un grimoire chiffré, il faut faire un rituel en pensant à une personne en particulier, alors on sait lire le grimoire qui contient tout le passé de cette personne

Le sabbat où se rencontrent sorciers, horlas et animaux

Objet hanté : Un parchemin qui scelle un pacte avec un horla

Sortilège : voler un chat entièrement noir, le tuer, le cuire, le dépouiller de sa chair avec les dents, tester chaque os devant un miroir, celui qu'on ne voit pas si on le tient entre ses dents, on peut tout voir sans être vu, entrer partout sans que l'on puisse soupçonner notre présence. Note : Il faut tuer le chat de ses mains, la cuisson du chat noir attire les horlas, et l'os ne marche pas si quelqu'un nous a en visuel avant de prendre l'os dans les dents, il faut être nu pour que ça marche et dès que l'on touche un humain ou se saisit d'un objet, le charme est rompu

Objet hanté : un livre avec des grosses pages de bois plein d'échardes reliées par des charnières

Sortilège : Monter au plus haut arbre de la forêt en passant par les forêts limbiques puis réussir un saut de l'ange. La cible se retrouvera téléporté au sommet de l'arbre 24 heures plus tard

Des farceurs écrivent de faux parchemins qui impliquent de faire des rituels dangereux sans aucun résultat

Objet hanté : une main de gloire

Objet hanté : un fœtus mi humain mi bovin braillard

Un sort pour que les femmes ne se relèvent pas de leur relevailles

Les clous de cercueils sont parfaits pour les maléfices

Objet hanté : une longue tresse de dreads moisis qui représente une vie de pousse de cheveu

Nouer l'aiguillette

Demander à un sorcier de décaler la naissance d'un enfant pour qu'il naisse un jour propice plutôt qu'un jour maudit (ou l'inverse)

Offrir du pain béni à une famille, puis s'arranger pour suggérer à un membre de la famille de la donner à manger aux poules et aux porcs, alors la famille contractera la rage

Voler l'œuf d'une ferme, le remplir avec du pus de varioleux, alors les des femmes et des hommes de la famille suinteront de pus et les nourrices seront alors incapables d'allaiter l'enfant. Si le sorcier allaite lui-même l'enfant, celui-ci sera à son service total et grandira d'une année par jour

Pour détecter l'influence d'un sorcier, se munir d'une poule. Si elle pond un œuf mou, c'est qu'un sorcier est à l'œuvre. Il faut brûler l'œuf et la poule vivante à minuit, le sorcier subira un choc en retour. Si une personne de votre entourage est souffrante, c'est peut-être le sorcier : il faut le brûler vif maintenant pour défaire le mauvais œil.

une poule qui imite le chant du coq est un signe d'emprise. Tuer la poule permet de repousser la vague d'emprise un temps.

Sortilège : Uriner sur du sel béni et le donner à manger à quelqu'un, la personne aura des vers. Recueillir ces vers dans ses selles, on peut ensuite les élever comme des servants, on les avale et on les entretient dans son propre tube digestif (-1 PV / matin) et les régurgiter dans la nourriture d'une cible : elle sera atteinte de vers qui lui absorberont toute son énergie.

Sortilège : Sort de sérendipité. Permet de trouver par hasard un objet bénéfique. La trouvaille de cet objet cause un grand malheur à quelqu'un d'autre. Si l'objet est vraiment puissant, ce quelqu'un d'autre sera un proche du sorcier. Ainsi, pour trouver un fer à cheval anti-sort, le fer se sera détaché d'un cheval qui aura chuté et écrasé son cavalier sous son poids. Pour faire courir un cheval huit fois plus vite, lui faire manger de l'or, de l'encens et de la myrrhe et lui murmurer à l'oreille : « Gaspard, Melchior, Merchisard ». A l'issue de la course, le cheval meurt de fatigue.

Sortilège : Donner l'enfant ou l'infirme du village à manger à un loup permet d'assurer de bonnes récoltes pour l'année. Si quelqu'un du village tue le loup en battue, le mildiou prendra toutes les récoltes. Si les gens du village sont au courant du sacrifices, toute la végétation comestible pourrira à des lieues à la ronde. Si l'enfant ou l'infirme s'est sacrifié de son plein gré, le loup devient un lycanthrope.

Couvrir le feu et ses tisonniers avec les cendres d'un proche, passer la nuit au côté du feu mort et nous viendra en rêve la vision d'une personne qui sera à la fois notre amante et cherchera à nous tuer : on ne peut empêcher le deuxième sort qu'en favorisant le premier, mais un amour mal embarqué peut provoquer le premier. Une fois le sort lu, le deuxième est en cours.

Réveiller un ours lors de l'hibernation, le tuer, se baigner dans sa chair, cacher sa peau dans la demeure de la cible, celle-là plongera dans un coma de 40 jours

Se frotter les dents avec de la cervelle de lièvre et du vin, une crête de coq saignante, du miel et de la corne de bœuf brûlée, offrir sa chemise à la cible et ensuite à chaque fois qu'on s'arrache une dent, on inflige une grande douleur à la cible

Objet hanté : Manuel de dentologie : on est capable de savoir la personnalité d'une personne à la forme et la qualité de ses dents, et on peut modifier icelles en lui arrachant les dents appropriées

Objet hanté : la dent d'un mort, si on s'arrache une dent et qu'on se met la dent du mort, on a un svg +5 contre la douleur

Objet hanté : un écrin de porcelaine rempli de dents

Si on rencontre un arbre planté de clous, qu'on se garde de les en retirer, où le maléfice sera sur nous et nous perdrons une dent par clou arraché

A l'occasion d'un charivari, soûler deux personnes et les marier en simulacre dans une église ou une chapelle, en les faisant jurer sur un pied de poule. Si les amants ne poursuivent pas l'effort, brûler une effigie de paille et de menstrues, les cendres obtenues forment alors un filtre d'amour passionnel.

Objet hanté : de l'argent (pièces) volé de la quête à l'église

Si on comprend comment la magie fonctionne, elle cesse de fonctionner. Existence de factions qui veulent préserver l'existence de la magie et pour ce faire, traquent tous ceux qui veulent étudier scientifiquement la magie
Fête des chats noirs : on lance des chats lestés de pierres et de verre pilé depuis les toits, les palissades et les cimes des arbres, une façon de se prémunir de la sorcellerie

Les gens détestent les sorcières mais ce n'est pas si simple car on veut aussi recourir à leurs services pour de la magie blanche, du désenvoûtement... et aussi de la magie noire, car chaque sorcier maîtrise potentiellement ces trois domaines
Tuer des enfants non baptisés est un moyen d'accroître les forêts limbiques et d'y obtenir un accès privilégié
rituel d'initiation : se faire mordre par une araignée-ganglion qui provoque une douleur atroce et des visions de cauchemar pouvant aller jusqu'à vous propulser dans les forets limbiques

Rituel qui consiste à tuer un cerf, à lui enlever sa peau, à se dénuder, se revêtir de sa peau, et à faire l'amour à sa carcasse écorchée

gastromancie : La salade de cœurs de ronce à l'huile de noix permet de passer une nuit blanche sans être fatigué. (michel poupart)

un sorcier noir qui vit dans un château façonné par ses peurs, ses rancoeurs et ses mauvais souvenirs (plutôt à son insu d'ailleurs, il produit bcp d'égrégore)

objet hanté : une patte de lapin

les objets hantés sont des aimants à horlas

les objets hantés sont des aimants à horlas : à partir d'un certain nombre d'objets hantés / mémoriels / parchemins par porteur, la traque commence

les morts remontent dans la sève des arbres (leur mémoire, leur sang, leur adn, les arbres donnent comme fruits les têtes réduites des morts qu'on peut regonfler et placer sur un golem)

la qualité des ingrédients est très importante pour la réussite de la magie

Certains font exprès de tuer un innocent pour maudire leur arme et augmenter son efficacité

Religion : pastafarisme. Sort : créer un avatar du spaghetti géant avec les tripes et la viande hachée d'un humain, et des yeux de bœuf (rien ne garantit que l'avatar vous obéisse, car le spaghetti géant n'obéit pas aux mortels, mais il fera ce qui est bon selon sa Volonté)

Les narcomanciens consomment des drogues et espèrent modifier la réalité en modifiant leur perception

Objet hanté : une machine à sous qui permet de regagner des souvenirs

Objet hanté : une boîte à chat de Schrödinger

objet hanté : des talonnettes ayant appartenu à un homme politique ambitieux, et qui permettent d'escalader les marches du pouvoir

Vénéfice : Empoisonnement criminel dans lequel on prétend qu'il y a eu du sortilège.

L'idée des objets hantés, c'est que ce sont des objets qui ont un pouvoir ou qui peuvent servir de composantes pour un sortilège mais en effet ils sont maudits d'une façon ou d'une autre. Et quand tu en récupères un, il est non-identifié : tu ne sais pas à quoi il sert ni quelle malédiction il porte : il va falloir le découvrir, parfois à tes dépends.

commettre des crimes, se mettre hors-la-loi, serait un moyen d’entrer en contact avec les forces surnaturelles

fabriquer de faux cadavres avec du sel, de l’eau et des fibres

des homoncules faits de boue, de merde, de sang, de racines, de fougères et de souvenirs, clones parfaits d’êtres disparus, avec les mêmes souvenirs et la même personnalité. Un père fait cloner son enfant, mais il sait bien que ce n’est qu’une imitation, il finit par le détester et le rejeter, au grand dam de l’enfant qui aime sincèrement son père

LIEUX HANTÉS

l'île des morts, les plages de cendre

Grottes, clairières, ouvertures dans les arbres, orées, arbres creux. La forêt des mondes parallèles fourmille de portes vers l'impossible.

Vol gargouille, dentelles pierre, pluie d'eau bénite, clairières vitraux, perdus entre confessionnaux et chemins de croix. Forêt-cathédrale.

Si je n'étais pas mort de faim, de fatigue et de froid, je n'y serais pas entré. On ne se sentait pas le bienvenu, à l'Auberge aux Mouches.

Arbre en os poussant sur un charnier

Arbre du festin : a minuit y apparaît une table garnie d'un magnifique festin. Invite des saints ou du demon ?

L'arbre des mots : charge d'inscriptions gravées de toutes sortes et de toute teneurs, gorgé d'egregore"

"Aokigahara : la forêt des suicides
aokigahara = forêt de pendus
légende selon laquelle les suicidés abandonnent leur possession = possibilité d'y trouver de l'or ou des joyaux => motivation pour explorer la forêt
légende selon laquelle l'aura de la forêt attire les gens, il faut lui tourner le dos pour résister
aokigahara = signifie mer d'arbres
a poussé sur un sol volcanique, si sombre que les êtres vivants sont rares et les mammifères vivent en dehors le jour, les boussoles n'y fonctionnent pas, il y a de vastes crevasses cachées sous des lits de feuille

Bois d'amour : anciennement le bois de boulogne, forêt façonnée par l'égrégore (arbres à capotes, Horlas putains, animaux trans...)

Forêts limbiques : sont faites d'égrégore, de cauchemars et de fantasmes.

Chairs et larmes accrochées aux branches. L'appel de la Mandragore. Vols de corbeaux, yeux dégustés. Viscères au sol. La forêts des pendus.

On n'y voit rien. Ronces, orties, buissons. Une friche sans limite et sans issue. Juste des tunnels rasants. La forêt des enfants perdus.

Dans cette auberge, on dort avec ces autres qui nous protègent, nous réchauffent, nous racontent leur histoire. Ici, on dort avec les morts."
Autoroute des larmes

Pourquoi se rendre dans les forêts limbiques ? on peut s'y cacher, l'utiliser comme raccourci d'un point à un autre du monde réel, y retrouver les morts (Orphée & Euridyce...), son passé, s'y rendre pour un rituel indien de passage à l'âge adulte ou de vision totémique, y prendre contact avec les horlas ou encore s'y faire piéger.

Passage vers les forêts limbiques en escaladant certains arbres.

On peut échouer par accident dans les forêts limbiques en chutant dans une faille ou une crevasse dissimulée sous les feuilles mortes, en franchissant une porte dans une maison hantée ou en subissant le piège d'un ennemi (décoction ou enfermé dans un sac ou un tonneau fait de bois de la forêt limbique)

On peut accéder aux forêts limbiques par nos rêves, nos cauchemars, notre forêt de mémoire, un shoot d'opium jaune
Une forêt sans intérieur dont l'orée donne sur un trou noir

Michel Poupart : dans les forêts limbiques, l'eau des rivières s'écoule en direction de leurs sources.

les forêts aléatoires

La forêt aux lettres mortes : une forêt au sol recouvert de lettres qui ne sont jamais arrivées à destination

HORLAS

"Michel poupart :
Rassure toi, je ne spoil pas grand chose, vu la diversité et le foisonnement de l'univers de la forêt d'Iscambe, les insectes géants n'en sont qu'un petit élément. Et si tu fais un tour sur les sites, tu verras que ceux consacrés aux critiques littéraires en disent bien plus long que ceux qui sont censés en discuter sur le fond. quand aux araignées géantes, il parait qu'elles sont comestibles, (miam). Il y a encore une autre petite idée qui me travaille : Le syndrome de Mononoké. Pour faire court, des ""dieux animaux"" existent dans la forêt. Ils sont cool et plutôt bienveillants avec les humains. Mais évidement, ils sont corruptibles et peuvent tourner bad. Par principe, ils subissent l'influence du grand bouc et ils passent tous du côté obscur à un moment ou un autre. Mais depuis le temps que Millevaux existe, comment cet événement majeur peut-il se produire sous le nez des PJ ? Tout simplement en utilisant le principe des événements cycliques. Toutes les X années, des concentrations d'égrégore finissent par générer des totems, des entités qui prennent la forme d'animaux géants. (Sans doute dans des lieux où les hommes vénèrent les dieux de la nature et génèrent de l'énergie spirituelle). Ceux-ci finissent par êtres corrompus et à devenir agressif. Ils sont alors éliminés, (par des héros, ds pièges, des armées entières), et voient leurs incarnation retourner à une forme primitive, (leur esprit retourne dans l'air, la terre, l'eau et les arbres), jusqu'au moment où la charge magique sera à nouveau suffisante pour qu'ils se réincarnent. Cette procédure permet aux pj de se confronter à de véritables ""monstres"" à intervalles réguliers. Certaines de ces créatures doivent attendre des siècles pour se réincarner, mais d'autres, (comme les araignées ou les insectes), sont alimentées par une telle quantité d'énergie, (principalement celle de la peur), que leur ""cycle de vie"" est réalisé entièrement en quelques semaines. Bien sûr, il est aussi possible que des esprits ""morts vivants"" s'incarnent de cette façon. Le moyen le plus efficace pour se débarrasser durablement de ces totems est de supprimer leur source d'énergie spirituelle, en détruisant les lieux de culte où celle-ci est produite, ou en changeant radicalement la nature de leur lieu de naissance habituel, (il faut brûler une partie de la forêt, disperser un alignement de pierres, construire un barrage pour noyer une vallée - et déplacer les habitants de deux ou trois villages, assécher un marais, détourner le cours d'une rivière... Rien de bien compliqué). Tuer une de ces entités fait que son esprit retourne imprégner la nature environnante, cela implique qu'une partie se glisse aussi à l'intérieur des chasseurs.

Lumière = onde + corpuscule. Ténèbre = onde (égrégore) + corpuscule (emprise). Vie organique et minérale = nous ne sommes que ténèbres. Nous n'émettons pas de lumière, nous nous en nourissons et nous la reflétons.

Horlas et possession

des démons horlas qui murmurent que Dieu n'existe pas

Je ne crains ni la faim ni le froid ni ces bois ni les Horlas qui les hantent. Millevaux n'existe pas, ce n'est qu'une épreuve pour ma foi.

Ce n'est pas son corset de branches, ni ses cheveux de feuilles, ni ses lèvres en insectes qui me font peur. C'est qu'elle n'a pas de cœur.

Fruits de la forêt, de l'emprise et de la peur. Horlas. Souillés, sublimes. Nouvelle chair. Créatures à fleur de pus. Monstrueux, humains.

Sa peau est un terreau, ses yeux sont des galeries, ses cheveux sont des symbiotes, sa langue est une sangsue. Que rampe la Reine des Vers !

Ce truc des animaux tutélaires, ça vient de nos têtes. Le hic, c'est qu'ils finissent toujours par céder à l'emprise. Faut les brûler avant !

Michel Poupart : La bouche du diable

A un moment X, une météorite est tombée sur les Millevaux. BOUM ! Elle a fait un gros trou dans le sol, (un cratère de trois kms de diamètre), et dévastée la région, (qui doit sans doute être située à l'extrême Est de la forêt). Le cratère, profond de 200 mètres c'est remplis de lave, puis les rivières locales s'y sont déversée, formant une sorte de lac peu engageant. Sous la surface de l'au, des failles font remonter des vapeurs et des boues des profondeurs de la terre. Le ""lac"" ressemble donc à une soupe épaisse et bouillonnante par endroit saturée de dépôts métalliques fort agréables : Du

souffre, du mercure, du phosphore, du méthane... De quoi réjouir, (et décaper), le nez de toutes les personnes qui s'en approchent. L'endroit n'aurait que peut d'attraits, (sauf pour les alchimistes), si un ""pic"" de lave durcie n'émergeait au centre du lac. Celui-ci fait une centaine de mètres à sa base et il s'élève à près de 300 mètres de haut. Un objet brillant, (de toute évidence en métal), se trouve à moitié pris dans une gangue de pierre à son sommet. Cet artefact en forme d'oeuf, (long de trois mètres et large d'un et demi - soit environ la taille d'une voiture), possède sans doute une grande valeur, il se peux même qu'il soir d'origine extraterrestre. S'agit-il d'une capsule de sauvetage ? La météorite était-elle un vaisseau ? Il semble que seuls les américains disposent de l'équipement nécessaire pour réussir sa récupération, (il faut utiliser des engins volants, porter des masques à gaz et des combinaisons isothermes, utiliser des explosifs, des treuils...) Voila l'occasion de jouer un groupe d'estrangers. Et il est possible qu'une créature veille sur ce trésor en restant cachée dans le lac. Un golem de lave ? Un dragon des marais ? Un robot de combat venu d'un autre monde - ou d'un autre temps. Celui-ci est indestructible et il résiste à tout, (les balles, les acides, les lasers, l'électricité, les chocs thermiques...) Le seul moyen de le neutraliser est de lui envoyer un ordre de misse en veille sur la bonne fréquence, (d'arrêt et non d'auto-destruction, vu que ce bijou de technologie fonctionne grâce à un générateur à anti-matière)...

Les personnages peuvent avoir un rapport indirect avec ce site : Il peuvent découvrir le lac et l'objet qu'il rend inaccessible, en informer les américains, et gratter une récompense au passage, puis essayer de ""récupérer"" l'objet par la suite, (tout en affrontant les membres des autres équipes venues là avec la même intention - et sans doute un armement supérieur à celui des pj). La question à 100 000 $ étant : Le gardien de l'artefact peut-il être détruit ? Est-il obligé de rester dans le lac ou peut-il poursuivre les voleurs. Il peut sans doute envoyer des grouillots récupérer son bien. Des spectres qui vont hanter les voleurs ? Des homoncules ? De malheureux passants qu'il contrôle en implantant des vers noirs dans leurs cerveaux ?

l'ange aux ailes de branche

L'Horlarlésienne. Les Horlas, personne n'en a jamais vu. Il n'est de monstres que de très ordinaires.

Il s'envole avec un mouvement douloureux alors que l'arbre de vie lui pousse dans le dos dans une vaste extase. L'ange aux ailes en branche.

J'ai d'abord entendu son brame tel l'appel de l'évangile. Ivre de chasse et d'extase, j'ai vu le cerf et dans ses bois la croix de lumière !

Les horlas ? Personne n'en a jamais vus. C'est un mythe, c'est bien ça le danger. Les horlas, c'est tout ce que tu crains. L'Horlarlésienne.

quelqu'un qui rêve de disséquer un horla. Curiosité scientifique insatiable

Arjuna Khan : Sa vue soulève de honte mon cœur, son odeur broie mon regard. Je me tourne alors vers celui par lesquels les ténébres arrivent.

Arjuna Khan : Assister à la naissance d'un horla, c'est un peu comme jouir de sa propre mort. C'est extrêmement déstabilisant...

Arjuna Khan : Il a modelé une créature de sang et de fumée. Pour rappeller la chair à lui lors des jours d'ennuis.

Weeping Jay : Nous nous couvrîmes de carcasses d'animaux pour apaiser leur colère, mais les horlas ne sont pas dupes... des souvenirs ou des émotions qui deviennent des horlas

"Michel Poupart : La mort qui marche.
Toutes sortes de créatures dangereuses plus ou moins éphémères naissent de la concentration de l'égrégore (des fées, des licornes, des goules, des ogres...) Cette fois, c'est la mort elle même qui c'est incarnée. Cette entité ressemble à son aspect fantasmé habituel : Un spectre vêtu de noir portant une couronne enflammée sur sa capuche et armé d'une faux. Tout meurt en quelques seconde autours de cette entité, (les créatures, vivantes - y compris les herbes et les arbres), et même l'espace et le temps semblent affectés par sa présence. Cette créature est apparue il y a quelques jours et elle avance, (lentement mais surement) vers une grande ville. Le prince de la cité, après avoir perdu une grande partie de son armée, demande leur aide aux personnages (qu'il a peut être sortit de sa prison - il faut donc commencer cette partie en s'inspirant de l'ambiance carcérale d'une autre BD (le grand royaume) avant de passer aux choses sérieuses). La ""mort"" est totalement invulnérable et tout ceux qui l'approchent sont assurés de connaitre une fin rapide.

La seule solution pour les pj (ou pour l'équipe n°2 - voir la 3ème) est de remonter à la source. L'entité à été ""invoquée"" lors d'un rituel par des sorciers dans un lieu chargé d'égrégore. Remonter la ""trace"" du spectre permet de retrouver l'endroit où il est apparu et de mettre la main sur un des nécromanciens qui réside à proximité. Après l'ouverture de la boite à claques, le sorcier avouera que sa secte à été payée pour provoquer la destruction de la cité par un ennemi de son dirigeant. La forme matérielle de la mort qui marche est assurée par un rituel, lui même scellé par un objet, un crâne fixé sur une coupe en or. Mais ""par prudence"" les cultistes ont cachés ce talisman dans la forêt limbique..."

Arjuna Khan : La voix dans ma tête m'a demandé de sacrifier mon fils pour s'assurer de ma témérité. Mais il ne m'a pas arrêté...

Un arbre sur lequel poussent des têtes pleurantes, méchantes ou doucereuses

l'arbre à oreilles, il entend les ragots et les soupirs que le vent colporte et les cris des somnambules et il s'en nourrit

Le chat copieur : un chat sauvage qui vous observe depuis l'orée de la forêt et se met à envier votre vie. Il commence par singer vos manières, puis se met à porter les mêmes vêtements que vous et à exercer le même métier. À la fin, il usurpe votre vie entière, si bien que vos proches ne vous reconnaissent plus et c'est vous qu'on accuse d'imposture.

mange ta soupe ou l'ogre te mangera ! Si on avait évité de dire ça, notre enfant serait toujours vivant.

Arjuna Khan : Mon papa, le horla, a oublié son repas ! Mon bras droit, n'est plus à moi, il pend à coté de moi ! Comptine enfantine.

Arjuna Khan : Le horla s'était construit une tour de babel. Il ne pouvait peut être pas mourir, mais à default il pouvait continuer à chuter.

des horlas mimétiques : s'intéressent aux personnes qui s'intéressent à elles, mais peuvent développer des obsessions
Hans mon hérisson, un homme avec une peau de hérisson, il sait comment rompre l'enchantement (toutes les nuits il pose sa peau de hérisson au sol, et il faut la brûler dans le feu) mais ne le révélera qu'à des personnes de confiance, aux autres, qui ne tiennent pas leur promesses, il les meurtrira de ses piquets. Il est perché sur un coq harnaché comme un cheval avec lequel il se juche sur les arbres, joue de la cornemuse et surveille son élevage de cochons qui paissent dans la forêt

Quand un nouveau-né crie, cela attire l’appétit des horlas

Le loup-berger

horlas végétaux, animaux , humains, chimiques, des maladies, technologiques, sociaux (horlas de l'ostracisme, de la pauvreté)

à l'âge d'or, on recouvrait les bébés de symbiotes qui se nourrissaient de leurs déchets

reprendre tous les cr et en extraire les horlas

la femme aux cheveux d’araignée

l’attraction sexuelle pour les horlas

Les horlas existaient déjà à l’âge d’or : c’étaient les premiers transhumains

la femme à tête de seins

Chaque horla a sa nourriture favorite qui permet de l’attirer ou de le calmer

Se faire posséder par un esprit horla pour atteindre un stade supérieur

Horla insecte rongeur de chair pénètre dans les hommes et les possède

"Michel Poupard :
Les Nautes
Une grande barge navigue sur les fleuves des Millevaux, la ""famille"" qui y vit, (une vintaine de personnes, enfants compris), se nomment simplement ""les Nautes"". Il parlent entre eux une langue mystérieuse et il vivent du commerce de marchandises et de passagers. Suivant les années et les saisons, il est possible de les rencontrer sur tous les plus grands fleuves : La Lori, la Saigne, le Chrôme, la Danée ou l'Erain. (La méthode qu'ils utilisent pour passer d'un fleuve à l'autre reste inconnue - mais ils utilisent sans doute les caneaux construits au 21ème siècle et qui sont toujours utilisables. Leur étrangeté vient, (entre autre), de la façon dont ils déplacent leur navire. Celui-ci ne posséde ni voiles ni moteurs. Il est ""déplacé"" par une créature aquatique, (noire et tentaculaire), qui ne sort jamais de l'eau, (et qui ne peut donc pas être décrite d'une façon précise). Celle-ci semble trés docile totalement aux ordres des Nautes, (leurs enfants jouent sans crainte avec elle quand ils se baignent). Le ""monstre aquatique"" permet à la barge de se déplacer à contre courant, les Nautes sont donc appréciés pour la rapidité de leurs livraisons et leurs tarifs raisonnables, (ils préférent être payés avec de la nourriture ou de l'alcool). Les nuits de nouvelle lune, ils tuent leurs passagers et ils les offrent en sacrifice à la créature."

Dragon-Horla

L'arbre qui a tout vu ! Arbre avec des yeux

On l'a vu mort, pourri, transpercé de traits. On l'a vu ressortir de la terre, mouillé de placenta. Le cerf blanc toujours revient à la vie.

Pourtant je l'ai tué, pourtant il est à mes trousses. J'entends son brame, mon sang pulse dans mes veines, apeuré, fasciné. Le cerf revient.

Arbre avec une ombre vénéneuse

L'arbre a tout vu. Avec les ocelles de ses feuilles, avec les fruits ronds qui pendent de ses branches, il a vu avec les yeux de son écorce.

"ENTITÉS MYTHOLOGIQUES
Métaphysique du Pire"
"Shub-Niggurath :
Divinité issue des écrits d'Howard Phillips Lovecraft. Associée à la nature, la fertilité et la dégénérescence, Shub-Niggurath est l'Entité Mythologique qui règne sur Millevaux. La plupart des humains ignorent son existence.

Approche panthéiste : l'essence de Shub-Niggurath est en tout, il n'est pas une créature unique mais l'ensemble du monde organique et psychique.

Déité Horla :
Les Déités Horlas sont parmi les premiers Horlas apparus après le Jour de la Catastrophe. Elles concentrent des quantités massives de corruption et l'égrégore, ce qui leur accorde une nature presque divine. Seule Shub- Niggurath les surpasse.
Une Déité Horla est l'incarnation d'un des principes de la corruption (la dégénérescence, la fertilité, la mutation...).

Entités décrites selon 3 pts de vue :
* Populaire
* Esotérique
* Scientifique
→ faire uniquement par catégorie (Shub, Déités Horlas, Horlas, Horlains, Hastur, etc...)

Baal-Zebub, Sa Majesté des Mouches (Déité Horla des Insectes). Existe depuis l'époque de la soupe primitive (à l'inverse de la plupart des autres horlas, nés après C-day)
(cf roman éponyme de William Golding, sur wiki. Cf aussi le “dictionnaire infernal”).

Autre déités Horlas : un de la ville, un du déssechement (cf Nausicaa), aussi Viy, plus folklorique

Les Déités Horlas se nourrissent de la corruption aussi bien qu'ils en génèrent : c'est leur principal point commun avec Shub
la plupart des déités horlas (et des horlas en général) sont apparus après C-day.

Harvranghkini-zal la Déité Horla des cités

L'Arbre-Dieu, c'est Irminsul.

C'est un arbre immense et sans âge au milieu de la forêt de la Saxe.
Ses fidèles accrochent des offrandes dans ses branches, principalement des objets en or et en argent, certains repeignent ses feuilles avec de l'or fin, tout ça donne l'impression que l'arbre est en feu.
Diverses tribus de la Saxe se relayent pour veiller sur l'arbre, et chacune lui rend un culte un peu différent. Certains l'assimilent au Christ et se crucifient sur son écorce. D'autres le prennent pour un dieu Vorace et lui accordent des sacrifices humains pour que ses racines boivent du sang. D'autres le prennent pour une mère nourricière, et s'accouplent avec lui et se nourrissent uniquement de sa sève, de son écorce, de ses feuilles et de ses fruits.
Tous seraient prêt à mourir pour l'Arbre-Dieu.
Le culte produit une immense quantité d'égrégore dont se gorge l'Arbre-Dieu.
La vérité est que l'Arbre est un véritable Dieu, pluriséculaire, infiniment présent, d'une volonté colossale qui broie l'esprit de tout homme à des lieues et des lieues à la ronde. Les tribus n'ont jamais eu le choix de le vénérer ou nom. le simple fait d'être à portée de sa volonté a détruit leur libre-arbitre.

L'Arbre-Moloch. Un arbre creux dans lequel brûle un éternel et avide brasier.

le Roi en Jaune : voir si je peux éviter d'évoquer Hastur et Aldebaran

Ramifications et rayonnements d'écorce. Noyau sphérique, branches qui dardent à l'infini. Tumeurs, craquelures et éclairs. L'Arbre-Soleil !

Noires pullulations, ferments, animalcules enfouies dans le terreau de la forêt. Regard sans fond, plasme omniscient, Shub-Niggurath veille.

Dans l'Arbre des Sephiroth, Shub-Niggurath est « Daath », le cercle caché, la bibliothèque cosmique de toutes les mémoires de l'univers.

Il a tout créé. Il est partout. Il sait tout. Enfoui dans le sol, dans nos chairs, dans nos peurs. Et il n'a aucun message à nous adresser.

Miasmes dans l'air. Vermines volantes. Fièvre rampante. Il est de retour avec ses millions de sujets. Baal-Zebub, Sa Majesté des Mouches.

Tintement de milliers de sequins. Glisse une immense burqa rapiécée. Masse terrible. Le Festival à commencé. Bientôt, voir le Roi en Jaune !"

"Horla :
Dans la superstition de Millevaux, désigne tous les monstres et les démons qui hantent la forêt et menacent chaque jour l'humanité d'extinction.

Horlas : simple Horlas, symbiote Horlas, déités Horlas, Horsains (= humains horlas)

. Les Horlas sont souvent le fruit de mutations spontanées et isolées. D'où l'existence des horsains, orignaires de foetus humains mutés.

Les Phages.
Introduire le concept de Phages dans Metro"

"Les Vagabonds : corps translucides, phosphorescents, visages de poupées, gueules de torture.

Un horla qui fait se développer la végétation sur son passage (comme le dieu cerf dans mononoke mais a tte vitesse)

Tutoriel création de Horla

Un horla tellement imprégné d'egregore qu'il change d'apparence en fonction de ses émotions, également dote de capacité de camouflage

Jesus qui marche sur les marais

Penser a des femmes loups-garous : plus surprenant.

Des horlas qui imitent maladroitement la voix humaine

Les Horlas ne sont pas forcément mauvais, même s'ils se comportent tels quels. L'égrégore les manipule autant qu'elle les fait souffrir.

Une Horfraie = Un Horla qui prend l'apparence des proches de leur proie (utilisant l'égrégore pour savoir quel est le visage de la personne à qui on pense)

Il n'y a pas d'internationale Horla

concept : l'arbre à Barbaque

Inspiré du manga Gagoze : un chasseur de horlas avec un masque blanc qui emploie les pires méthodes (notamment en utilisant des petits horlas pour lutter contre les gros). Ce chasseur est peut-être un sorcier qui récolte la corruption contenue dans les gros Horlas ? Il se fait passer pour un héros pour obtenir l'aide d'un maximum de gens dans sa chasse. Plus intéressant si c'est un PJ...

Sympa l'idée de détruire un objet focus d'égrégore pour tuer le spectre auquel il est lié..."

"Michel Poupart :
Je viens de voir deux choses for amusantes à la télé ce soir : Un épisode de la série Supernatual où il est question d'HP Lofcraft et un épisode d'Alien Theory où il est question des enfants des étoiles. En particulier des enfants ""errants"". Ceux-ci sonnent au portes des maisons pour demander de la nourriture -et ils semblent capables d'obliger les personnes qui les autorisent à entrer chez eux à leur obéir sans aucune résistance, (sans doute en utilisant un pouvoir hypnotique). Leurs signes particuliers qui permet de les repérer sont évidents : Une attitude raide et une voix monotone, (attributs classiques des ""men in black"" des années 50), des phrases répétitives et un aspect physique particulier : Une peau très pale et lisse et surtout des yeux entièrement noirs. Et bien sûr leur existence est présentée comme une chose avérée par de nombreux témoignages et pas du tout comme une légende urbaine, (un lien est fait entre ces curieux personnages - principalement ""aperçus"" en Amérique du nord et la légende thaïlandaise des fantômes affamés). Petit un : Il s'agissait de toute évidence d'un épisode de la série ""spécial halloween"". Petit deux : je me demande ce que pourrais donner l'apparition de telles créatures dans les millevaux. Par exemple, ils peuvent apparaître à un moment ou l'équipe est séparée, (au milieu de la nuit quand il ne reste qu'un seul personnage éveillé pour monter la garde). Il peut être amusant de ""noyer le poisson"" en provoquant une ""crise"". Un des pj va avoir des hallucinations, un autre va faire du somnambulisme et s'éloigner du camp... Finalement, c'est au seul à qui il n'arrive rien et qui va juste se déplacer de 3 mètres pour pisser derrière un arbre qu'ils vont apparaître. Ces être à l'apparence de jeunes ados, (avec le look complet : Baskets, pantalons de jogging, sweet à capuche...), vont simplement lui délivrer un message sibyllin avant de disparaître. Bien sûr, les autres héros ne le croiront pas. Mais ces enfants au regard étrange, (assez pour entraîner des pertes de SAN), reviendront une ou deux nuit plus tard. Ils entreront dans la lumière du feux de camp et pointeront simplement un doigt vers le personnage avec leur expression figée en disant juste : Le moment est venu. Viens avec nous..."

Les extraterrestres à Millevaux ?

"Plus haute que les arbres, plus ancienne qu'eux, dominante, sachant tout. Son regard me cloue, voit à travers mes mensonges. La Statue.

Le petit garçon s'est mis à avoir peur qu'il y ait des monstres sous son lit. C'est à ce moment-là qu'ils ont commencé à apparaître.

Je l'ai vu ! Il m'a parlé ! Il m'a touché de ses brandons ! Ma chair porte sa marque. Mon esprit porte son enseignement. Le buisson ardent !

Scolopendres vertébraux, vers voraces poussant au cannibalisme, bras d'écorce, araignées-ganglions... Symbiotes Horlas.

Hue, hue, hue ! Les enfants font la chasse au Dahu. Oh, oh, oh ! Ils en abandonnent un là-haut. Dia, dia, dia ! Il sera la proie du Horla."

Empoisonneuse, costumée, fascinante. Traverse les nuits de Venise. Masquée, armée, redoutable. Défi de fer et de chair. La Femme Orchidée.

J'ai mangé leurs viscères, me suis couvert la face de leur visage, me suis paré la bouche de leurs dents. Je voudrais tant devenir humain !

Lien ténu, voire synonymie entre la Corruption et l'Egregore = les apparitions de Déités Horlas sont liées aux légendes populaires.

Un horla qui fait se développer la végétation sur son passage (comme mononoke mais a tte vitesse et plutôt une végétation chelou)

Les personnages sont des ados qui vivent dans une cité prison où les humains sont victimes de créatures psychiques qui se nourrissent de leurs émotions négatives

Certains horlas aiment à entraîner les humains dans des voyages dangereux

La viande crue et les proies vivantes sont les meilleurs appâts pour attirer les horlas les plus dangereux.

Toute maladie, folie, mutation ou oubli peut être le fruit d’une possession ou d’un parasitisme par un horla.

Les horlas ont des noms mystérieux, qui échouent à les décrire vraiment. Exemple : la vieille chose qui tue.

Les horlas se nourrissent des transgressions aux codes, alors le chamane veille à ce que chacun respecte les codes.

Le même horla peut apporter bienfaits ou malheur sur une communauté selon qu’il reçoit offrande ou offense.

Les horlas représentent l’autre et l’inconnu : le monde sauvage, les fléaux des colonisateurs, ou le monde de la nuit dans les villes.

Un ami imaginaire.

Des horlas dont les cris ressemblent à des appels au secours et qui entraînent les bons samaritains dans les tréfonds de la forêt.

Des horlas coucous qui mangent les bébés et prennent leur place dans le couffin pour que les parents abusés les élèvent.

Le horla nonne : seul son visage est d’apparence humaine (quoiqu’un peu trop fixe) et son corps de terre et de branchages est masqué sous une robe et un voile de nonne.

Attaque de horlas qui sont en fait des enfants transformés par un sorcier.

Dame blanche, spectre d’une autostoppeuse qui conduit à son meurtrier horla.

Un monstre peut revêtir de multiples formes :

† Un humain d'apparence normale, de mœurs monstrueuses.
† Un humain atteint d'une mutation.
† Un Gnome, humain consanguin immunisé à l'oubli.
† Un humain porteur d'un symbiote horla.
† Un Horsain, humain au sang de horla.
† Un golem, une ombre, une créature fabriquée par un savant, un magicien.
† Un spectre.
† Un horla. Ils revêtent toutes sortes d'apparences et de consciences. Mammifères atrocement mutés, personnages humanoïdes allégoriques, arbres gorgés d'égrégore maléfique ou bienfaisante, amas de chair protoplasmiques, démons hirsutes, fascinantes formes de vie cryptobiologiques.
† Un Confrère des Masques d'Or.
† Un Corax, métamorphe homme-corbeau.
† Un Varou, loup sorcier intelligent, doué de parole, pouvant marcher sur deux ou quatre pattes.
† Une Mère Truie, immonde serviteur de Shub-Niggurath.
† Toute autre créature étrange issue de l'égrégore, plasmes sans classification, choses faites d'orgones, gras Ubus avatars du Roi en Jaune.
† Un Hapt, être translucide venu d'une autre dimension, affamé, mortel.
† Un Ver Architecte, gigantesque être fouisseur antédiluvien.
† Toute chimère colossale ou minuscule, à peine consciente, dotée de pouvoirs démesurés. Dragons, araignées-ganglions, petit peuple.
† Un écosystème dans son ensemble. Forêt, désert, montagne.

Horla humanoïde sans yeux et sans nez, fait de lianes et de racines avec une langue faite de lianes entrelacées capable de s'étirer et d'étrangler

Une araignée composée de bras et de jambes humains nus et d'autres parties de corps sensuels

Un peuple troglodyte à la peau blanchâtre avec des ailes de chauve-souris qui recouvrent leurs yeux. Les ailes s'ouvrent quand ils hurlent pour faire sonar et révèlent qu'ils ont des sphuncters sanglants à la place des yeux, sphuncters qui aspirent la mémoire de leurs proies

le renard noir : un horla qui prend deux formes : d'abord il apparaît en humain nécessiteux et si on ne lui vient pas en aide, il revient sous la forme d'un renard noir aux crocs saillants et aux yeux exorbités qui vient se venger cruellement

Un horla qui te fait le don (ou la malédiction ?) de te dire qui tu es vraiment

un ogre qui déguste les souvenirs des gens

Faire une prière après avoir tué un animal permet de ne pas réveiller un horla

Manger des animaux crée des horlas

La reine des ongles, un horla fait d'anxiété

la religion catholique est gangrénée par l'emprise et les horlas à tous les degrés du clergé

des agents dormants des horlas : des humains qu'ils fabriquent, avec des souvenirs artificiels

les horlas ont un métabolisme et une pensée alien

les horlasexuels (ceux qui recherchent des rapports sexuels avec les horlas)

Horlas fait de nos rancoeurs qui nous attaquent avec des paroles et des etreintes, pour les blesser il faut faire de même, les armes classiques ne leur font aucun effet

Chasse au dahu, il existe bien, le problème c'est les horlas de la forêt qui guettent le chasseur : rituel réservé aux étrangers

Des horlas qui volent des nourrissons et les remplacent dans leurs berceaux par des effigies en porcelaine, certaines mères en deviennent folles et les élèvent comme leurs propres enfants

Un humanoïde fait de chair pourrie qui rôde près des cimetières. Manger de sa chair apporterait la jeunesse éternelle

Un savant fou qui crée des horlas conscients en offrant à des objets ou des végétaux la capacité de ressentir la souffrance (capacité qu'il rachète ou vole à des humains)

Un horla qui possède ton plus beau souvenir dans sa besace

des horlas qui vous capturent, vous jugent et vous condamnent pour des crimes que vous avez oubliés

des horlas qui se nourissent de vos poubelles et vous envoient des ordres mentaux pour que jetiez de plus en plus de choses à la poubelle, y compris des choses qui vous sont très précieuses, voire les membres d'êtres qui vous sont chers : plus la chose vous est précieuse, meilleur goût elle a pour le horla

Malheur à celui qui ne laisse pas une place, un autel ou une assiette aux horlas sur son bivouac

de gros papillons de nuit attirés par la lumière et qui vous frôlent pour vous bouffer des souvenirs

In Scandinavian folklore, Mylings are the ghosts of unbaptized children. At night, they jump on the backs of travelers, demanding to be carried to a graveyard, so they can be buried properly. If the travelers are unable to finish the task, the Mylings will kill them out of rage

Un horla qui fabrique des échelles maudites et les abandonne au pied d'arbres fruitiers

Des fantômes d'enfants morts sans baptème vous supplient de les amener à un cimetière et si on échoue, ils vous tuent, de rage

des serpents répandent la rumeur que les femmes doivent dormir dans les étables pendant leurs règles car sinon leur sang attireraient le mauvais œil sur la famille. Et une belle nuit, les serpents s'introduisent dans l'étable et mordent la femme

Les horlas sont des monstres, mais ils ne s'en rendent pas compte

Il reste quelques androïdes de l'âge d'or cachés dans la population humaine ou dans des ruines. Ils sont parfois contaminés par l'emprise et deviennent des horlas

des horlas qui se nourrissent de violence, et poussent les humains à se faire du mal les uns aux autres

Un horla qui provoque des amours impossibles car il se nourrit de l'égrégore que ça produit

des petits Christs-papillons de nuit punaisés au mur

In Japanese Folklore, the Konaki-Jiji has the body of a baby with the head of an old man. It lies on the side of the road crying, waiting for a kind-hearted traveler to pick it up. Once the Konaki-Jiji is picked up, it turns into a heavy stone that crushes the victim to death

'Biali Zimni Ludzie' are white gnomes from Polish folk tales. They ambush lone travelers in the forest, wait for them to fall asleep, and enter their bodies through the mouth or the nostrils. They infect the victim with various hard-to-cure illnesses

un horla pourchassé pour sa graisse qui permet de faire des bougies pour aller dans les forêts limbiques

Test pour vérifier que son nouveau-né n'est pas un horla : lui tremper les lèvres dans du vin et lui faire croquer dans une gousse d'ail

La horfraie : la chouette sorcière qui chasse dans vos cauchemars et se nourrit de votre raison

des lutins horlas qui déposent des aliments laxatifs dans la forêt et s'en prennent ensuite aux chieurs isolés qui les ont consommé

dresser une petite liste des horlas déjà mises en scène dans mes parties

HORSAINS

Enfermée dans son propre corps, elle capture les hommes. Engoncée dans son armure-dryade, elle sème la mort. La femme-tronc aime comme tue.

Des pillards qui embauchent des Sentinelles (sens surdéveloppés)

Un premier bourgeon,sur la peau. Puis des ongles d'écorce. Virus-papillon. Visage, membres en feuilles. Décadence végétale. L'Homme-Fougère.

Et si une nouvelle humanité "mutante" apparaissait dans les Millevaux. Des personnes à l'aspect banal, (sauf peut être un signe particulier discret mais pourtant évident : Des oreilles pointues, des yeux lumineux, des tâches sombres à différents endroits du corps, des antennes sur le crâne...). Leur étrangeté fait qu'ils sont chassés des villes et des villages, mais ils ne meurent pas dans la forêt. Ils sont de plus en plus nombreux et ils se regroupent depuis quelques années dans un point précis du Massif Central, (pas trés loin du domaine du Grand Méchant Loup), pour y construire une sorte de ville. Celle-ci se résume pour le moment à un regroupement de maisons carrées aux murs de brique et aux toits de chaume assemblées le long de rues qui se croisent à angle droit. Mais il semble que ce ne soit que des barraquements destinées aux ouvriers. Des centaines de ces humains différents, (qui se désigent comme étant des Emeristes), travaillent à la construction d'un grand édifice au centre de la ville. Celui-ci est un dome large de vingt mètres et haut de cinquante? Il est érigé au dessus d'un puits qui s'ouvre dans les entrailles de la terre et d'où montent parfois des vapeurs phosphoressentes. Ces "nouveaux hommes" sont-ils délivrés de l'influence de l'Egrégore, ou, au contraire, ne sont-ils que des pantins de chair privé de leur volonté et animés par des forces divines ?

DÉITÉS HORLAS

Creuset des folies de cette terre, tourbillon des hantises humaines, le Roi en Jaune n'est autre que la somme de toute l'égrégore du monde.

En son cœur brûle un brasier. Ses branches sont couvertes d'or. Qu'on le vénère, qu'on lui offre l'innocente chair humaine. L'Arbre-Moloch !

Nous, les sheitanites, sommes la seule religion qui soit dans le vrai car nous sommes les seuls à vénérer un dieu qui existe. Iä ! Iä !

Je suis le ver et je suis la chair. Je suis la peau et je suis les os. Je suis la nouvelle manne et l'ancienne pourriture.
Il porte toute une forêt sur sa tête. Son brame est un tornade couchant les arbres comme fétus. Immense l'emprise et la force du Dieu Cerf !

Se nourrir du lait de la terre nourricière. Le boire jusqu'à sa lie putride et infectieuse. Ainsi soit-il. Iä ! Iä ! Shub-Niggurath !

Arjuna Khan : Il sculpte nos corps dans l'acier comme nous sculptons nos vies dans la glaise. C'est lui ! Le grand architecte purificateur !!

Shub-Niggurath est transgenre

Le culte de Shub-Niggurath est panthéiste : Shub-Niggurath ne s’adresse jamais à ses fidèles. Iel n’a laissé aucun message, aucune évangile.

CRÉATURES

pour les vampires = s'inspirer de la discussion avec Arjuna Khan

Pourquoi ces fièvres nocturnes ? Les horreurs dites sur moi ? Pourquoi me réveillé-je chaque matin fourbu, des plumes noires dans mon lit ?

Je suis votre Mère Truie. Ceci est mon corps, mangez-en. Amputez mes chairs et regardez-les repousser, dessiner de nouvelles formes de vie.

parler des maletraits

Corax, Comment créer une nouvelle voie

Néandertal, Comment créer une nouvelle loge

Corax, la Voie de la Conversion : les Corax sont les êtres suprêmes, et il faut transformer les autres créatures intelligentes en Corax, ou au moins certains d'entre eux, des élus.

Les Corax sont les êtres suprêmes. Transformons les autres créatures sentientes en Corax. Au moins les meilleurs. La Voie de la Conversion.

Avec ma gueule de maletrait, de monstre errant, de presque-horla, je suis le miroir de vos propres emprises, la grimace des temps-poubelles.

Michel Poupart : Je me demande aussi si cette approche est déjà inscrite dans les Millevaux. Il est évident que certaines tribus utilisent des arbres géants comme abris (à la façon des Navis d'Avatar) mais d'autre ont peut être une relation symbiotique avec leur habitation (dont ils sont "juste" une partie active et non plus des humains à part entière). Ce qui m'amène à une dernière question : Est-ce que par hasard une autre race intelligente ne serait pas apparue avec la forêt ? Des humanoïdes encore discrets et peu connus mais dont l'objectif à long terme et bien de réduire les humains en esclavage (ou même de les éliminer pour prendre leur place). Ils faut évidement définir ces "envahisseurs" plus en détails. D'où viennent-ils ? (d'un autre univers ?) et quelle est leur relation avec shubby et la forêt limbique ? Pour éviter de se faire voir, ils doivent envoyer des espions pour observer les hommes. Ces observateurs prennent sans doute l'apparence de petits animaux (des chats errants, des oiseaux) qui n'attirent pas l'attention. Ils possèdent un fort lien empathique avec leurs maitres, à moins qu'ils ne soient des parties de leurs corps. Les nouveaux venus peuvent êtres constitués d'un assemblage de plusieurs entités indépendantes qui s'assemblent différemment suivant leurs besoins (à l'image de l'homme serpent qui viens chercher le docteur au début de la saison 9. Celui-ci est en fait un rassemblement de plusieurs dizaines de reptiles de tailles différentes. Quand le docteur lui pose une question et que l'émissaire marque un temps avant de répondre, il lui demande : Vous hésitez ? Et la créature lui répond : Non ! Nous votons. Nous somme une démocratie...)

Corax : l'expression « ravitaillé par les corbeaux » prend un tout autre sens

Nul ne peut échapper à la justice du corbeau. D'abord il accuse « Jamais plus ! », puis il traverse tous les obstacles jusqu'à plonger dans le cœur de sa cible.

Une sorcière corax de la voie de l'homme qui se transforme en gamine flippante (visage pâle, cheveux noirs et mi longs) au lieu de se transformer en corbeau

"les races de créatures : toujours définir leur influence sur la société

Pour chaque type de créature, lister les PNJs qui apparaissent dans d'autres chapitres (notamment l'Atlas).

Créature : faire une feuille de créature : Population / Influence / Diffusion du Concept / Magie / Corruption. Comparer à une feuille de créature correspondant aux humains.

Les Vampires de la Lignée Kevorkian. Sauvages, animaux, métamorphes. Leur cœur est un symbiote Horla qui peut être cloné ou transplanté.

Mères Truie : elles se reproduisent en créant certains porgrelets gorgés de sperme qu'elles dévorent.
Il n'y a jamis de mâles adultes,

poss faire campagne on on joue des corax et leurs descendants tous les 15 ans

Tutoriel création de créature

un perso corax qui porte les ossements et les morceaux de ses ancetres

Loup sentient = varou

un perso corax qui porte les ossements et les morceaux de ses ancetres. Je porte les ossements, les oripeaux et les fragments de mes ancêtres. Ils me parlent toujours. Porteur de mémoire. Mon fardeau de Corax.

quand un corax sait qu'il va mourir, il vole vers sa famille. Je vole. Dans les brouillards bruns, par dessus montagnes et forêts. Fier Corax, ombre noire. Je sens ma fin proche, je rejoins ma famille.

Douze porgrelets gris et transparents comme des foetus, une bauge, des grognements en langue putride. Mère Truie, obèse serviteur du Bouc.

des Varous (loups intelligents et doués de parole, pouvant
marcher sur deux pattes et pratiquant la sorcellerie) qui organisent une
chasse à l'homme.

Je l'ai vu, le Loup. Marcher sur ses deux pattes pour traverser la rivière. Grogner des mots en langue putride. Je n'en dors plus la nuit !

Quand nous serons lassés de régner, nous pourrons nous désaltérer de la vengeance. Nous autres, les Confrères aux Masques d'Or.

Blaireaux, loups, et renards déambulaient dans le museum. Costumes, monocles et cravates pour admirer une collection d'humains empaillés.

Goupil est venu du bois, il nous a fait rire avec tours et grimaces. Puis il nous a fait de très cruelles farces. Goupil donne puis reprend.

Un corax qui s'ignore

Le corbeau. Un corax qui menace de révéler des vérités qui dérangent

les algueux

les hommes-mousses

Les clepsons étaient autrefois des hybrides crées par l'armée, mais aujourd'hui ils sont devenus non-violents et on créé une société harmonieuse. Cependant le spectre de la sauvagerie contenu dans leurs gènes n'est jamais loin, et l'environnement forestier comme humain pourrait amener certains d'entre eux à entrevoir la violence comme un recours acceptable pour le bien de leur lignée

Corax humain à tête de corbeau bourrelets de peau et d'os formant un bec vestigial à la place de la bouche et du nez
les maletraits rejetés ou acceptés par leur famille, mais aussi les humains « normaux » rejetés ou acceptés par leur famille maletrait

Certains corax vivent dans les villages, ils sont presque toujours humains mais gardent des traits d'oiseaux : un nez crochu, des yeux ronds, des doigts repliés, le dos voûté, et ils volent des choses qui brillent comme des montres ou des miroirs

Certains corax ne peuvent se transformer en humains qu'après avoir dévoré le cœur d'un enfant

Magie Corax : rencontrer deux autres Corax de voies différentes un vendredi permet de porter la mort sur un humain, mais il est possible que le mort revienne vous hanter ou devienne un Corax à son tour

mutation : aucune expression faciale

lutte morphique Corax

Les Confrères des Masques d'Or

La Préhistoire : Le Massacre des Cavernes

Les hommes de Cro-Magnon et les hommes de Néandertal se côtoient en Afrique. Les hommes de Néandertal sont plus intelligents. Mais ils sont moins forts et se reproduisent beaucoup moins vite. Les hommes de Cro-Magnon les exterminent et deviennent la race dominante sur Terre. Les Néandertal survivants exploitent leur ressemblance physique avec les Homo sapiens pour survivre parmi eux dans la clandestinité. Les deux espèces ne sont pas interfertiles.

Histoire moderne

Les Néandertal occupent de nombreux postes importants dans la société humaine. Ils sont organisés en loges secrètes regroupées sous le terme de Confrérie des Masques d'Or. Néfertiti, Léonard de Vinci, César Borgia, l'Impératrice Cixi, Aleister Crowley, Lady Ada Lovelace ou encore Albert Einstein auraient été des Néandertal.

1942 : La conférence de Cambridge

Réunion secrète de Néandertal du monde entier. Ils identifient Hitler comme chef de la Loge Noire, une secte dont le but est d'anéantir la race humaine. Ils décident que son projet est démentiel et mettent tout en œuvre pour que l'Allemagne perde la guerre.

2190 : Lord Aldous Chamberlain élu premier ministre du Royaume-Uni

Il s'agit d'un Néandertal, chef de la Loge de Cinabre, qui vise à plonger l'humanité dans le marasme pour se venger du Massacre des Cavernes.

2197 : La Loge de Cinabre

Infiltrés dans le mouvement nationaliste Néo-Russia, des Néandertal de la Loge de Cinabre participent à la création d'une bombe conçue à des fins terroristes. Cette bombe, nommée Alexandre II, peut avoir une portée de retombées à l'échelle du continent européen. À l'insu de leurs supérieurs de Néo-Russia, les Néandertal infiltrés y ajoutent un agent mutagène qui attaque les fonctions mémorielles du cerveau des Homo Sapins.

2198 : Lord Aldous Chamberlain s'empare
de plusieurs missiles Alexandre II.

Il en équipe secrètement plusieurs appareils de la Royal Air Force.

2200 : C-Day, le Jour de la Catastrophe

Les relations entre les gouvernements européens et les occupants sont au plus mal. Réunion de crise le 22 novembre, dans un bunker sous l'Elysée, entre Darmancourt, Lord Chamberlain, Gustav Yelking, Seung Kevorkian et William Patterson. Cette réunion tourne au désastre.
Ce désastre diplomatique entraîne un blitzkrieg nucléaire dans les minutes qui suivent. Les missiles nucléaires et thermiques pleuvent sur l'Europe, déclenchant, entre autres cataclysmes, une activité sismique et volcanique digne de l'Ère Primaire. Lord Chamberlain lâche plusieurs missiles Alexandre II sur l'Europe. Des créatures abjectes s'échappent des laboratoires génétiques en flammes. C'est la fin de la civilisation européenne.

2203 : Suicide de Lord Aldous Chamberlain

2220 : La Confrérie des Masques d'Or déclare la Loge de Cinabre
hors-la-loi. Ses derniers membres sont assassinés.

Les Confrères, qui n'ont pas de problème d'amnésie, s'engagent à aider les humains à rebâtir une civilisation, tout en gardant leur existence secrète.
2320 : Menée clandestinement par les confrères,
la civilisation humaine se rebâtit lentement.

Elle s’établit sur un modèle féodal autour de la Mer des Tyrans (ex-Méditerranée). Ce sont des gens qui se font passer pour nobles (en usurpant des noms illustres) qui tiennent les rênes du pouvoir.

2380 : Plusieurs grandes civilisations de type médiéval
ou début Renaissance se côtoient.

2385 : Innocent XVIII, Néandertal et chef de la Loge Noire
est sacré pape à Rome. Il est entièrement corrompu par Shub-Niggurath.

Description contemporaine des Néandertal

Les Néandertal sont des individus à part dans la société millevalienne. Par crainte des représailles, ils ont gardé leur véritable nature secrète depuis la nuit des temps. Cependant, leur intelligence et leur ambition leur ont permis d’occuper à toute époque des postes éminents dans la société. Et encore plus à Millevaux car ils sont parmi les rares dépositaires de la mémoire. Ils portent le fardeau de connaître l'origine de Millevaux, catastrophe dans laquelle ils furent fortement impliqués.

Les Néandertal représentent une société secrète très hiérarchisée. Ils se destinent à des carrières dans la politique, l'armée, le clergé, les sciences, les arts ou encore la philosophie.

Leur faible capacité de reproduction a de tout temps mis en péril leur survie. Les grossesses des femmes Néandertal durent entre 9 et 11 mois. Et il est rare qu'elles puissent engendrer plus d'un ou deux enfants dans leur vie. En dépit des mesures entreprises pour favoriser leur natalité, les Néandertal voient donc leurs effectifs réduire de génération en génération. Leur fertilité était plus importante avant la Catastrophe. Mais les mutations liées à la radioactivité et à l’emprise ne les ont pas épargnés. Aujourd'hui, les Néandertal sont 50 fois moins nombreux que les Homo sapiens.
La Confrérie des Masques d’Or

La grande majorité des Néandertal est regroupée au sein de la Confrérie des Masques d'Or, une société secrète datant de Babylone. Ceux qui n’en font pas partie sont appelés les Ermites et vivent en général en marge de la société.

Chaque Confrère possède un masque d'or fabriqué selon un procédé alchimique et magique. Si un humain mettait ce masque, son visage subirait d'atroces brûlures.

La Confrérie des Masques d'Or est subdivisée en Loges. Une Loge représente une position idéologique sur la meilleure manière de vivre parmi les humains. Au sein de chaque Loge, des voix s'opposent pour savoir si les confrères doivent toujours vivre dans la clandestinité ou révéler leur nature au grand jour. Certains n'appartiennent à aucune Loge. On les appelle les Interstitiels.

Loges Officielles

† Loge Dorée : « Les humains sont des bêtes idiotes et les Néandertal doivent les gouverner. »
† Loge Blanche : « Confrères et humains doivent vivre en bonne entente. »
† Loge Noire : « Les humains sont des bêtes malfaisantes, à éradiquer. »
† Loge Bleue : « Les Confrères guident les humains et les rendent meilleurs. »
† Loge Brune : « Les Confrères doivent vivre leur vie sans se préoccuper des humains. » C'est la Loge la plus opportuniste. Ses membres font affaire avec tous les autres Confrères, sans distinction de Loge.
† Loge Azurée : « La cohabitation avec les humains est invivable. Les Confrères doivent migrer vers un écosystème où ils seront la seule espèce intelligente. Autre continent, autre planète, autre dimension, dans l'espace ou dans les océans, tout ailleurs semble plus accueillant. »
Loges endémiques de Millevaux

† Loge Jaune : « Les Confrères doivent quitter Millevaux avant tout. »
† Loge Verte : « Les Confrères de Millevaux doivent en priorité réussir à contacter les Confrères de l’Extérieur. »
Loges Occultes (dont l'existence est cachée à la majorité des confrères)

† Loge d'Ébène : « Les Confrères doivent en priorité lutter contre les phénomènes horlas et rendre Millevaux plus vivable. »

† Loge d'Ambre : « Les Confrères doivent manipuler les horlas pour servir leurs intérêts propres. »
† Loge Carmine : « Les Confrères doivent s'associer avec les horlas pour anéantir la race humaine. »
† Loge de Cinabre : « Les Confrères doivent humilier la race humaine. »
† Loge Violette : « La race Néandertal est contre-nature. Elle doit s'éteindre par un suicide massif ou une hybridation progressive avec les humains. »

Les Lignées Néandertal

Les Néandertal ont à cœur de tenir à jour leur arbre généalogique. La plupart revendiquent des ascendances prestigieuses. Il est souvent difficile de les mettre en doute. Tellement d'archives ont été détruites depuis C-Day, laissant le champ libre aux imposteurs.

Qu'elle ait raison ou se dupe elle-même, chaque Lignée Néandertal pense descendre d'un aïeul illustre, qui lui donne son nom. Un Néandertal appose généralement son patronyme de Lignée à son nom de famille quand il s'adresse à un autre Néandertal. La Lignée définit un code de conduite, un corps de métier ou une passion commune liée à l'ancêtre de souche. Ainsi, les Néandertal de la Lignée Da Vinci sont des stratèges, des inventeurs, des artistes. Le code de la Lignée est en concurrence avec les obligations liées à la Loge. Entre Loge, Lignée et histoire personnelle, les Néandertal sont pris dans un canevas d'intrigues qui rendrait fou un simple humain. D'ailleurs, tous les Néandertal n'y résistent pas. Suicide, duel, exil, meurtres... sont les conclusions habituelles d'aventures dramatiques semées de conflits.

Exemples de Lignées

† Borgia (mafia, armée, politique, clergé)
† Cagliostro (ésotérisme, sorcellerie, alchimie)
† Casanova (politique, séduction)
† Da Vinci (sciences, art, armée)
† Dante (arts, politique, ésotérisme)
† Das Faust (ésotérisme, armée, école psychique de la gravité)
† Machiavel (politique, armée)
† Magellan (exploration, armée, ésotérisme)
† Michelangelo (arts, séduction)

Les personnages Néandertal en jeu

† Folie : Tiraillés entre de nombreuses intrigues, ils peuvent être atteints d'un coup de folie passagère ou sombrer définitivement dans la démence.
† Mémoire : Ils sont immunisés à l'oubli.
† Nature : Ils sont majoritairement urbains.
† Emprise : Ils connaissent l'existence de l'emprise et son rôle dans les mutations de la forêt et des horlas.
† Égrégore : Ils connaissent l'existence de l'égrégore. Beaucoup y sont sensibles ou maîtrisent une école psychique qui l'utilise.
† Société : Ils se mêlent aux humains et leur cachent leur vraie nature. Ils se parlent entre eux par codes.
† Clan : En majorité, ils appartiennent à la Confrérie des Masques d'Or. Ils possèdent un masque d'or personnalisé et appartiennent à une Loge Officielle, peut-être même aussi à une Loge Occulte.
† Religion : Beaucoup sont athées, tous savent jouer la comédie de la foi.
† Science : Ils détiennent de nombreux secrets technologiques de l'Âge d'Or et sont à la pointe de la technologie endémique.
† Amour : Ils restent proches de leur famille et de leur Lignée. En amour, la plupart sont nés pour briser des cœurs et avoir le cœur brisé. Ils prennent grand soin de leurs enfants jusqu'à leur majorité.
† Pulsions : Très sensibles à l'égrégore, marqués par leur histoire de persécution, ils sont à fleur de peau. Leurs sentiments sont outranciers.
† Chair : Bien que se considérant plus évolués que les humains, ils aiment éprouver les limites de leur corps dans le combat, l'athlétisme et le sexe, entre eux ou avec des humains.

Les Corax

Les Corax sont des métamorphes. Ils prennent à volonté forme d'humain, de corbeau ou d'humain à tête de corbeau. Le style de la métamorphose varie d'un Corax à l'autre, elle peut être élégante ou immonde. Ces êtres supérieurement intelligents se sont mêlés à la société humaine. En général, ils complotent sa perte. Férus de magie noire, d'alchimie, de politique et de poètes maudits, seule leur faible nombre les empêche d'être une menace sérieuse pour l'avenir de Millevaux.

Un Corax ne vit que dix ans en moyenne. Mais cet handicap est compensé par un formidable avantage, la généalomnésie. À sa naissance, un Corax hérite de la mémoire de ses deux parents. Par voie de conséquence, il a accès jusqu'aux souvenirs de ses plus lointains ancêtres, ce qui fait de lui un impressionnant érudit, un être très expérimenté.

Les Voies Corax

Les Corax n'existent que depuis deux cents ans. Ils sont le fruit du bouillonnement magique qui a engendré Millevaux. Ils sont donc hésitants quand à leur propre destinée. Ils ne partagent pas tous une seule et même philosophie. On peut distinguer plusieurs courants de pensée ou Voies :

† La Voie du Corbeau : « Prendre forme humaine est un péché. Renier son esprit animal est un péché. Tuer des animaux pour se nourrir est un péché. »
† La Voie de l'Homme : « La forme corvidée est une souillure. Les Corax doivent s'assumer comme des êtres humains à part entière et se mêler à eux. Dommage que les humains soient si difficiles à comprendre. »
† La Voie du Cercle Noir : « Les Corax utilisent la Magie Noire Animale, une magie intuitive. Elle n'est ni bonne ni mauvaise. C'est le destin qui a choisi qu'ils l'utilisent. Reste à savoir quel usage en faire. »
† La Voie du Repentir : « Les Corax sont le fruit de l'abomination millevalienne. Accepter sa condition est un péché. La race est maudite. Rien de bon ne peut venir des autres Corax. Les Corax du Repentir doivent aider les autres espèces, se suicider, ou exterminer les Corax qui ne suivent pas la Voie du Repentir, à moins qu'ils puissent être convertis. »

† La Voie de la Haine : « Les Corax sont le point oméga de la conscience. Toutes les races sentientes leurs sont inférieures et doivent disparaître à plus ou moins long terme. Il n'y a aucun respect à montrer aux humains, aux animaux sentients, aux horlas ou aux Mères Truies. »
† La Voie de l'Animal : « Raisonner est un péché. L'instinct est garant de la pureté. Parler, se métamorphoser, user de la magie est un péché. »
† La Voie de l'Extase : « Bien fou serait le Corax qui croît connaître la destinée de sa race. La race est trop jeune pour savoir ce qu'elle doit être. Il faut d'abord étudier toutes les coutumes des animaux et étudier toutes les coutumes des races sentientes. Quand les Corax seront plus instruits que n'importe qui, alors ils pourront déterminer ce qu'ils sont eux-mêmes. »
† La Voie du Bouc : « Les Corax sont des servants du Bouc Noir aux Mille Chevreaux. Ils sont ses enfants favoris et ne doivent jamais le nier. Servir Shub-Niggurath est la plus haute destinée possible. Nuire à Shub-Niggurath est un péché capital. »

Les personnages Corax en jeu

† Folie : Cohérents, mais difficiles à comprendre. Certains sont des déments tiraillés par les traumatismes de leurs aïeux.
† Mémoire : La généalomnésie leur confère une grande connaissance du passé, sauf de l'Âge d'Or car leur espèce n'existait pas encore.
† Nature : Ils préfèrent les plaines et les forêts. S'ils vivent en ville, ils retournent toujours dans des lieux sauvages pour nidifier.
† Emprise : Ils sont le fruit de l'emprise. Ils l'acceptent comme un héritage ou la considèrent comme une souillure.
† Égrégore : Ils connaissent l'existence de l'égrégore. Beaucoup y sont sensibles ou maîtrisent une école de magie qui l'utilise.
† Société : Cachés parmi les humains, ils parlent en humain ou en corbeau.
† Clan : Chaque Corax doit se choisir une Voie. Beaucoup en changent en fonction des expériences de leur vie.
† Religion : Ils sont animistes, druidiques, athées ou encore vénèrent Shub-Niggurath ou une déité horla.
† Science : Ils préfèrent l'ésotérisme à la science.
† Amour : Ils tombent parfois amoureux des humains. Le fruit d'une telle union est presque toujours un simple corbeau.
† Pulsions : Ils sont absolument insensibles ou absolument passionnés.
† Chair : Les corps vivants ou morts les fascinent et aiguisent leur appétit.